

2 PEŁNE WERSJE  
2xCD-ROM!



# CLICK!

NR 1/2005



8.90 zł  
(w tym 7% VAT)

PEŁNE WERSJE:

## The Longest Journey

Polska wersja językowa najlepszej gry przygodowej ostatnich lat!

+ RC Helicopter



## Sabotain

W tej grze zamiast pomagać obrzydliwie dobrej Konfederacji, wesprzesz złe Imperium

## Rollercoaster 3

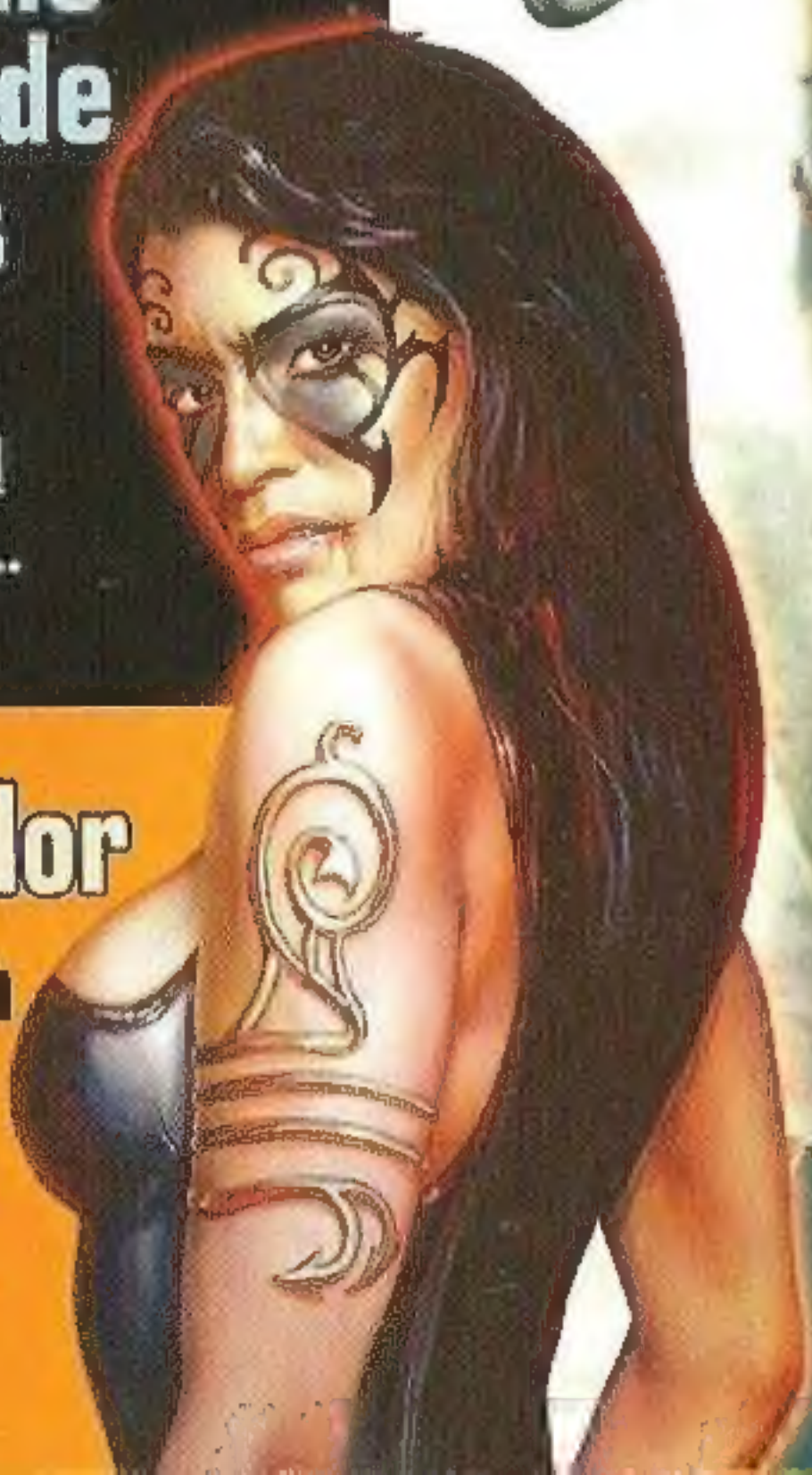
Zbuduj kolejkę górską, która wywoła u twoich znajomych torsje już po pierwszych kilku zakrętach i pętlach!

## Vampire The Masquerade Bloodlines

Wampiry mają się dobrze i nadal żyją pośród nas. Brrr....

## Men of Valor

Wietkong z mokrych dżungli południowej Azji przeniosł się na ekrany PC. Daj mu popalić!



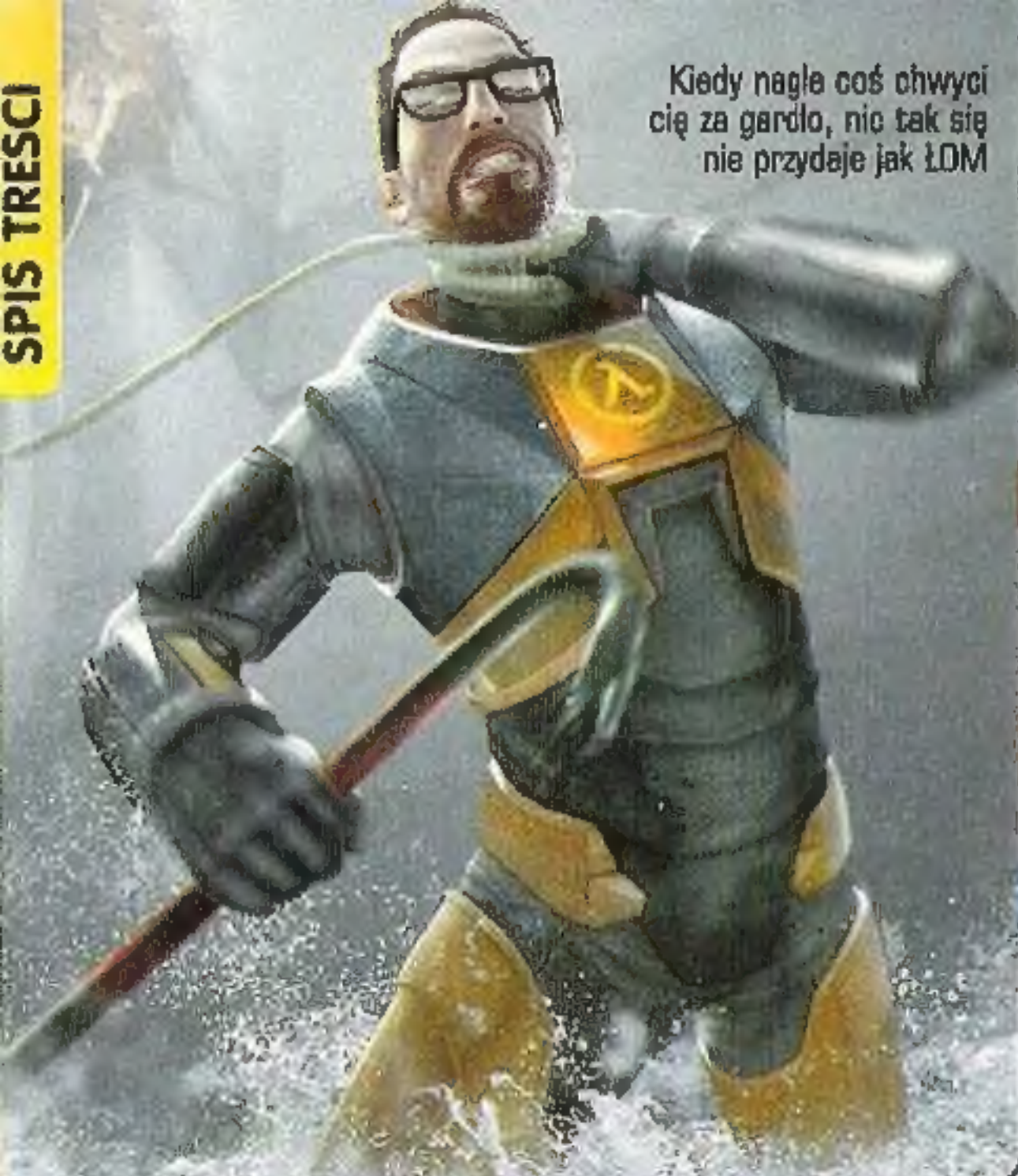
HALF-LIFE

## PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

## LotR: Battle for Middle-Earth

Wreszcie masz możliwość stanąć na czele wojsk Saurona, by zgnieść na miazgę żałosne armie Wolnych Narodów





Kiedy nagle coś chwyci  
cię za gardło, nie tak się  
nie przydaje jak LDM

Ultima Online: Samurai Empire	57
Spartan: Troy	58
Iniemamocni	59

## Poradniki

Kody	70
Poradnik: Warhammer Dawn of War	60

## Nie tylko gry

Test kierownic do PC	62
Domowy minilab – drukujemy foty z cyfrowki	64
Sprzęt – nowości	67

Konkurs ZOO Tycoon 2	45
Konkurs RPG	53
Konkurs Saitek	63
Konkurs Epson	65
Konkurs GP	67
Konkurs AVP	68

## Zapowiedzi

Project Snowblind	08
Cold War	10
Pirates of XXI Century	12
Kozacy 2	16
Captain Blood	18
Nowości growe	22

## Temat numeru

► Half-Life 2	26
Wyczekiwany jak zbawienie FPP już jest	
► LotR: Battle for the Middle-Earth	30
Nadspodziewanie udana zadyma w Śródziemiu	

## Recenzje

NBA 2005	34
Football Manager 2005	36
Battle Mages	38
Prince of Persia 2	40
► Vampire The Masquerade: Bloodlines	42
Ze świata graffiti: „wampiry żyją!” ;-)	
ZOO Tycoon 2	44
► Men of Valor	46
Wojna nigdy się nie zmienia – hasło nadal aktualne	
► Sabotain	48
Punktów dziesięć za oryginalność!	
► RollerCoaster 3	50
Kto się boi zabaw z grawitacją?	
Counter-Strike Source	52
D-Day	54
Medieval Lords	55
Flatout	56



Gdy skradasz się po lesie z gwarą ryzykując życie, adrenalina wprost wylewa się uszami...



I na co komu życie wieczne, skoro wiąże się to z wyglądem jak pół d\*\*\*y z krzaka? No na co?!!



Isengard jak żywy – orki roją się wokół wieży dziadka Sarumana. Możesz też wybrać inną stronę konfliktu

## Święta?!

**W**itajcie w grudniu – miesiącu świątecznego szaleństwa, syjącej igłami choinki i gwiazdkowych prezentów. Właśnie, prezenty... Pod koniec roku przygotowaliśmy ich dla was wyjątkowo wiele – w kioskach możecie jeszcze (albo i już nie – niepotrzebne skreślić) znaleźć nasze wydanie specjalne EXPLORER 2005, a za chwilę (16 grudnia) w sprzedaży znajdzie się specjalny numer poświęcony serii HALF LIFE i najnowszej odsłonie przygód Freemana. Dodatkowo postanowiliśmy odświeżyć wygląd CLICKA!a, a efekty naszej pracy trzymacie w łapkach.

Zbliżający się koniec roku to dobry okres do podsumowań i rozliczeń – co się udało, co nie, co było hitem, a o czym lepiej zapomnieć. A.D. 2004, podobnie jak jego poprzednik, nie był rewelacyjny – chyba każdy może to potwierdzić. Mimo że na kilku bardzo ważnych budynkach przybyły niebieskie flagi z gwiazdkami, większość z nas nie odczuła w swoich portfelach europejskiej mocy, a wręcz przeciwnie. Nagle się okazało, że niektóre ceny oszalały. W takiej sytuacji za sukces uważamy fakt, iż udało nam się... nie zmienić ceny naszego pisma, w miarę możliwość dorzucać do niego więcej stron i dawać przyzwoite gry. Czy to powód do dumy – oceńcie to sami, przeglądając growe gazety i ich zawartość w stosunku do ceny.

Jeśli chodzi o gry, to mijający rok nie pozostawia złudzeń na przyszłość: spora część tytułów wyszła tylko na konsole, a posiadacze PC mogli obejść się smakiem – tak będzie zapewne i w 2005 roku. Wśród tego, co się pokazało, można było znaleźć zarówno prawdziwe perełki, jak i pospolite zapychacze dysku. Jeśli interesuje was, co o tym sądzymy, zapraszamy do lektury EXPLORERA.

*Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku życzy redakcja*



następny CLICK! – 11 stycznia



ROCKSTAR GAMES  
PRZEDSTAWIA

# Grand Theft Auto San Andreas



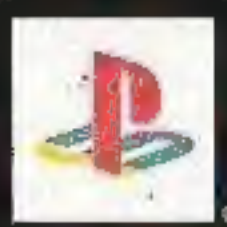
PRODUKCJE  
ROCKSTAR NORTH

JUŻ W SKLEPACH!



[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS)

ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA DOSTĘPNA DZIĘKI WYTWÓRNI INTERSCOPE RECORDS



PlayStation®2



© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, logo R, Grand Theft Auto i logo Grand Theft Auto są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software. „PlayStation” i logo rodziny „PS” są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Uwaga: Zawartość tej gry jest w pełni fikcyjna i nie reprezentuje żadnych rzeczywistych postaci, firm ani organizacji. Jakiegokolwiek zbliżenia pomiędzy postaciami, dialogami, wydarzeniami lub elementami fabuły występującymi w grze, a prawdziwymi osobami, firmami lub organizacjami jest całkowicie przypadkowe. Twórcy i wydawcy gry w żaden sposób nie aprobują, nie popierają, ani nie zachęcają do zachowań przedstawianych w grze.





# HALF-LIFE 2

strategy guide 8.50 zł

W numerze CD-ROM!  
Pełne wersje: COUNTER STRIKE 2D,  
HALF-LIFE 2: TOTAL MAYHEM,  
CODENAME GORDON  
Dodatki: mody do HL1 i HL2, mapy,  
tapety, kompozycje pulpitu

22 strony + 63 mapy!

## MEGA PORADNIK

WSZYSTKIE MISJE KROK PO KROKU

Co nowego w grze?

## SEKRETY HALF-LIFE'A

Z czym są obcych? - uzbrojenie  
Bestiariusz - z kim walczymy?  
Pole walki - środowisko 3D

Counter Strike i inne

## ROZSZERZENIA

DO SERII HL

Tylko u nas! Pierwszy  
w historii wywiad z  
**FREEMANEM**

Wygraj tom z HL2!

## Wydanie specjalne CLICK! o HALF-LIFE 2

### Kompletny mega poradnik

- wszystkie misje krok po kroku
- + 63 dokładne mapy

### Co nowego w świecie Half-Life'a?

- nowe bronie, przeciwnicy...

### Tylko u nas! Wywiad z... Gordonem Freemanem

Na płycie CD: **pełne wersje gier**  
COUNTER-STRIKE 2D, CODENAME GORDON,  
HALF-LIFE 2: TOTAL MAYHEM oraz mody  
i mapy do Half-Life oraz Half-Life 2

## WKRÓTCE W TWOIM KIOSKU HALF-LIFE 2 strategy guide

# The Longest Journey

PRZYGODÓWKA

PL



**A**pril Ryan była bardzo zwyczajną osobą. Nie różniła

się niczym od tysięcy innych dziewczyn, które codziennie spotykasz na ulicy. Miała kupę przyjaciół, drobne kłopoty w życiu prywatnym, a do tego koszmarnie senne, które nie dawały jej spać. Pewnego dnia spotkała Cortezę, człowieka, który znalazł jej sny. Nie spodziewała się, że będzie to początek wielkiej podróży do innego wymiaru.

W czasie zabawy April Ryan zwiedzi dwa równoległe światy. Spotka całe mnóstwo przedziwnych postaci i spróbuje jakoś się w całym tym bajzlu odnaleźć. Okazuje się bowiem, że ani jeden, ani drugi świat nie są tak proste, jak się wydaje...

NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ (tak brzmi polski tytuł gry) już w dniu premiery wzbudził wśród miłośników przygódówek sensację. Doskonała fabuła, dopracowana grafika i naprawdę ciekawe zagadki

uczynili z programu prawdziwy przebój. Swoje trzy grosze dorzucił też rodzimy wydawca. Na ścieżce dźwiękowej pojawiła się znana i utalentowana aktorka, Edyta Olszówka, zaś tłumacze nie przestraszyli się wulgaryzmów. W efekcie program wywołał mały skandal, został pokazany w telewizji i... bardzo dobrze się sprzedał. Teraz trafia na płytę CD, jako jedna z trzech pełnych wersji (obok RC HELICOPTER i stworzonego przez czytelników FUTBOL MANIA MANAGER). Życzymy wam szalenie dobrej zabawy. Nie sprawcie zawodu April Ryan!

Główną bohaterkę głosu użyczyła Edyta Olszówka

tekst: Michel "Joel" Zacharzewski



## CD-ROM!

### CD1

• Pełne wersje:

THE LONGEST JOURNEY CD 1,  
R/C HELICOPTER

• Filmy z gier:

DRAGONSHARD, EARTH 2160

### CD2

• Pełne wersje:

THE LONGEST JOURNEY CD 2,  
FUTBOL MANIA MANAGER

• Wersja demo:

CRAZY MACHINES

• Film z gry:

THE MOMENT OF SILENCE

• Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłocznii. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.

• Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

• Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!

• Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

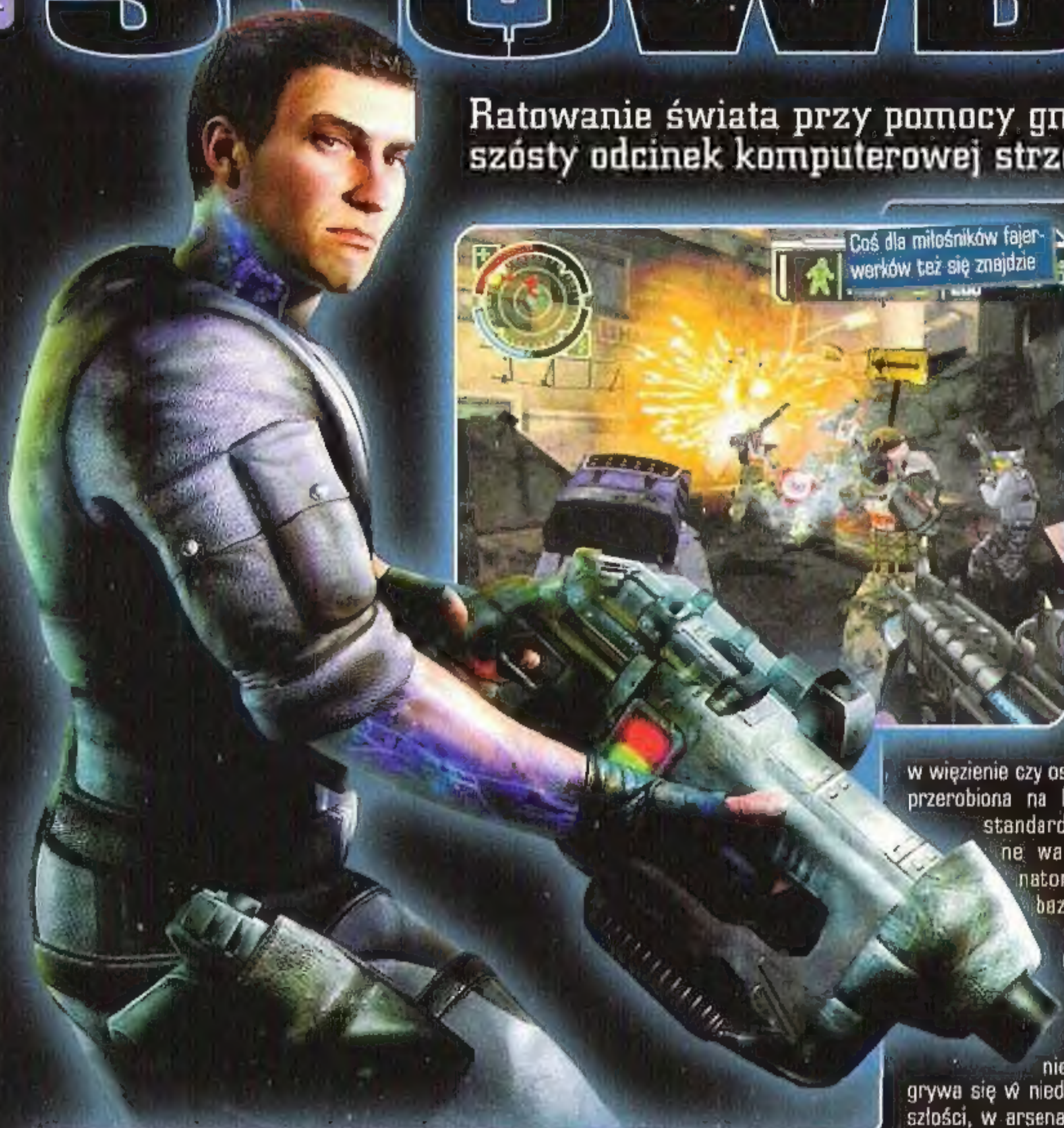
• Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwonić: (071) 341-20-83 w. 100 w godz. 11-15

• Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres: 50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6 z dopiskiem „CD Click”.



# PROJECT: SNOWBLIND

Ratowanie świata przy pomocy gnata – tysiąc dwieście czterdziesty szósty odcinek komputerowej strzele-noweli



Coś dla miłośników fajereków też się znajdzie

jego ciało. Niestety dostęp do najnowszych osiągnięć techniki mają także i te złe ludki – dlatego poza standardowymi wojakami i robotami Frost napotka na swojej drodze także elitarnych żołnierzy Republiki. Mają oni do dyspozycji np. tarcze balistyczne.

Akcja gry toczy się w Hongkongu, w niedalekiej przyszłości, a do przejścia będzie 11 misji, zawierających łącznie 16 map. Wśród lokacji znajdują się takie miejsca jak stary budynek opery zmieniony w więzienie czy ostatnia świątynia buddyjska przerobiona na bazę militarną. Misje są standardowe – część to klasyczne walki uliczne, kiedy indziej natomiast trzeba infiltrować bazy wroga.

W trakcie walk, przeważnie rozgrywanych na terenach miejskich, dostajesz ponad 20 typów broni oraz modułów usprawnień. Ponieważ historia roz-

grywa się w niedalekiej przyszłości, w arsenale występują będą standardowe pukawki – karabin, wyrzutnia rakiet, strzelba czy granat. Nie zabraknie jednak bardziej oryginalnego sprzętu. I tak pojawi się np. NERF, stanowiący elektryczny odpowiednik miotacza ognia, czy szybkostrzelny karabin „flechette” na pociski energetyczne. Przykładów tego typu bajeranckich pukawek jest więcej. Każda broń posiada alternatywny tryb strzału: dla NERF’a jest to wyrzucanie elektrycznej miny, dla „flechette” wysyłanie do walki bojowych trutni, które na własną rękę atakują wroga

## Śniegowy Niewidomy:-)

Wielce jestem ciekaw, jak poradziłby sobie tłumacz, gdyby polski wydawca gry uparł się na spolszczenie słowa „snowblind”. „Ślepy na śniegu”, „oślepienie śniegiem”? Hmm, chyba nie są to nazwy najszcześniejsze. Na wszelki wypadek podaję małą podpowiedź: „snowblind” to całkowite zamknięcie systemów biomechanicznych i wewnętrznych, powstałe na skutek impulsu elektromagnetycznego lub podobnego zjawiska pojawiającego w pobliżu żołnierza ulepszanego biologicznie. W efekcie żołnierz na pewien czas staje się wyjątkowo podatny na ogień przeciwnika.

jednostki. W grze będzie też można korzystać z pojazdów: samochodów buggy, czołgów czy transporterów.

Poza trybem jednoosobowym, PROJECT: SNOWBLIND oferować też będzie opcję Multiplayer dla maksymalnie szesnastu graczy. Oprócz klasycznych CTF i DM, pojawią się bardziej oryginalne opcje – Tactical Assault (grupowa) oraz Hunter (indywidualna). PlayStation i Xbox mają dostać też swoje unikatowe opcje online.

**Z**anim Szanowny Czytelnik i czcigodny dystrybutor gry SNOWBLIND odsądzą mnie od czci i wiary za powyższy nieco ironiczny nagłówek, chciałbym jedynie rzec – NAPRAWDĘ mam już dość ratowania światów! Tych przyszłych i tych przeszłych, obumarłych, ledwo narodzonych czy nawet średnio-wiecznych. Czy ja się kiedyś doczekam porządnej gry FPP, w której zapobiegę uratowaniu świata przez kogoś innego?

Chcę rozwalić pół globu, miast wiecznie stać na jego straży!

Jednak to jeszcze nie tym razem. W PROJECT: SNOWBLIND znów przyjdzie przywdziać skórę owieczki i zarżnąć wilki (chyba nie tak być powinno). Główną postacią tego shootera FPP jest niejaki Nathan Frost, żołnierz służący w międzynarodowych specjalnych jednostkach LIBERTY COLATION. Ich zadaniem jest walczyć ze światową przestępczością (ziew!). Tym razem postrzelasz w Hongkongu, a twoim przeciwnikiem zostanie generał Yan Lo, pragnący zaważnąć światem (ziew do n-tej potęg!). Pewnego dnia Frost otrzymuje śmiertelny postrzał i tylko dzięki nowemu eksperymentowi medyczno-biologiczno-genetycznemu (nareszcie koniec ziewu!) może jeszcze raz stanąć do walki ze Złem.

Hm... Czy czegoś ci to nie przypomina? Autorzy gry inspirowali się DEUS EX. Nathan właściwie stał się mutantem, który może wykorzystywać różnego typu moduły biochemiczne usprawniające



Współdziałanie z ekipą to podstawa twoich działań



Walki toczą się na terenach zurbanizowanych

## Project: Snowblind

Strzelanka FPP

Crystal Dynamics / Eidos  
www.eidos.co.uk/games/embed.html?gmid=166

☐ Wersja polska  
☒ Tryb multiplayer

Premiera: luty 2005  
Gra dla: PC, Xbox, PS2

Jeśli nie mierz cię rola wiecznego bohatera, który po raz nie wiadomo który zbawia świat, to masz na co czekać. Będzie dobrze i tu już niedługo



# COLD WAR

**COLD WAR to niechciany powrót do przeszłości, tej czerwonej i niezbyt mile wspominatej**

Istnieją pewne tematy związane z historią ludzkości, które chyba nigdy nie przestaną inspirować twórców filmowych czy też komputerowych. II wojna światowa, wojna w Wietnamie – oto przykłady najbardziej eksploatowanych fragmentów najnowszej historii naszego globu. Do tej grupy z pewnością zaliczyć można zimną wojnę, „prowadzoną” między państwami komunistycznymi i Zachodem po II wojnie.

Czescy producenci z Mindware, dla których COLD WAR to pierwszy samodzielny projekt, przenoszą nas do epoki, gdy wojna

psychologiczna między krwistoczerwonymi komunistami i zgnilcami kapitalistycznymi była w pełnym rozkwicie. Gracz wcieli się w postać Chasera Jonesa (w newsach czasem podawane jest inne nazwisko – Razor Kane), byłego agenta CIA, który po wyrzuceniu ze struktur rządowych zajął się dziennikarstwem. Bohater jest kimś na kształt dziennikarza-detektywa, który bierze tylko tematy trudne i niebezpieczne. Tym razem wpadł na trop jakiegoś wielkiego spisku „czerwonych”, dążących do przejęcia władzy w imperium sowieckim.

A że Chaser aka Razor jest typem zurnalisty, który jak zacznie węszyć, to zawsze sobie biedy napyta, wkrótce po wylądowaniu w ZSRR zostaje pobity do nieprzytomności i wrzucony do politycznego więzienia. Staje się łakomym kąskiem zarówno dla KGB, jak i CIA, a jeśli odpowiednio szybko nie odzyska wolności, czeka go niezbyt świetlana przyszłość na Syberii.

Autorzy kładą nacisk na to, by gracz mógł całkowicie wczuć się w klimat fabuły. Akcja rozgrywa się w prawdziwych lokacjach dawnego Związku Radzieckiego, między innymi na Placu Czerwonym, wewnątrz Kremla, w centrum lotów kosmicznych „Bajkonur”. Czekają także podróże do elektrowni atomowej w Czarnobylu. Atmosferę dodatkowo podkrecać będą wszechobecne komunistyczne symbole, na przykład porozwieszane plakaty propagandowe, flagi z sierpem i młotem zwisające z budynków fabryk, pomniki socjalistycznych przywódców. Ciekawe, jaka muzyka towarzyszyć będzie rozgrywce? Ja ze swej strony proponuję pieśni żołnierskie czerwonoarmistów.

## Lód zimnej wojny

Zagrożenie trzecią wojną światową nie było nigdy bardziej realne niż podczas tzw. „kryzysu kubańskiego”. W październiku 1962 służby amerykańskie odkryły, że ZSRR budowało bazy pocisków nuklearnych na Kubie, 90 mil od wybrzeży USA. John F. Kennedy zażądał usunięcia baz i rozpoczął blokadę morską Kuby. W odpowiedzi Chruszczow wysłał swoje statki z zaopatrzeniem dla baz kubańskich i autoryzował odpalenie pocisków nuklearnych na wypadek ataku ze strony USA. Przez ponad tydzień świat znajdował się na skraju wojny atomowej. Na szczęście Sowieci ulegli naciskom i wycofali się z Kuby.

Programiści z Mindware otwarcie przyznają się do inspiracji takimi grami jak METAL GEAR SOLID oraz THIEF. Główny bohater co prawda może uśmiercać przeciwników przy pomocy poręcznego pistoletu, ale ciężko sobie wyobrazić, że tą niezbyt okazałą bronią załatwi pluton Specnazu. Dlatego, niczym w THIEFIE, będziesz się skradać, wykorzystywać ukształtowanie terenu oraz

ciemne zaułki w celu ukrycia się przed przeciwnikami. Chaser potrafi rozbijać alarmy oraz wylamywać zamki. Poza pistoletem do dyspozycji dostaniesz mikrofon, czujnik rytmu serca oraz aparat fotograficzny funkcjonujący równocześnie jako lornetka. Aby odwrócić uwagę strażników, Jones będzie musiał uciekać się do różnych forteli:

np. rzucić monetą w kierunku, w którym zechce wysłać przeciwnika. Równie dobrze może podsunąć strażnikowi butelkę... No właśnie, jaką butelkę? Skoro mówimy o Rosjanach, odpowiedź jest chyba oczywista.

Grafika gry opierać się będzie o własny, trójwymiarowy silnik przygotowany przez programistów Mindware. W założeniu ma on służyć posiadaczom średniego sprzętu, więc dla COLD WAR nie musisz wymieniać procesora lub płyty głównej. Paka, rzebiata, do zobaczenia w kwietniu!

## Cold War

Akcja

\* Mindware Studios  
\* <http://coldwar.mindwarestudios.com>

☐ Wersja polska  
☐ Tryb multiplayer

\* Premiera: kwiecień 2005  
\* Gra dla: PC

„Ruskie” znowu coś knują, a ty możesz im popsuć szyki. Niszcz komunizm na własną rękę! Policzą ci to w niebie na plus!

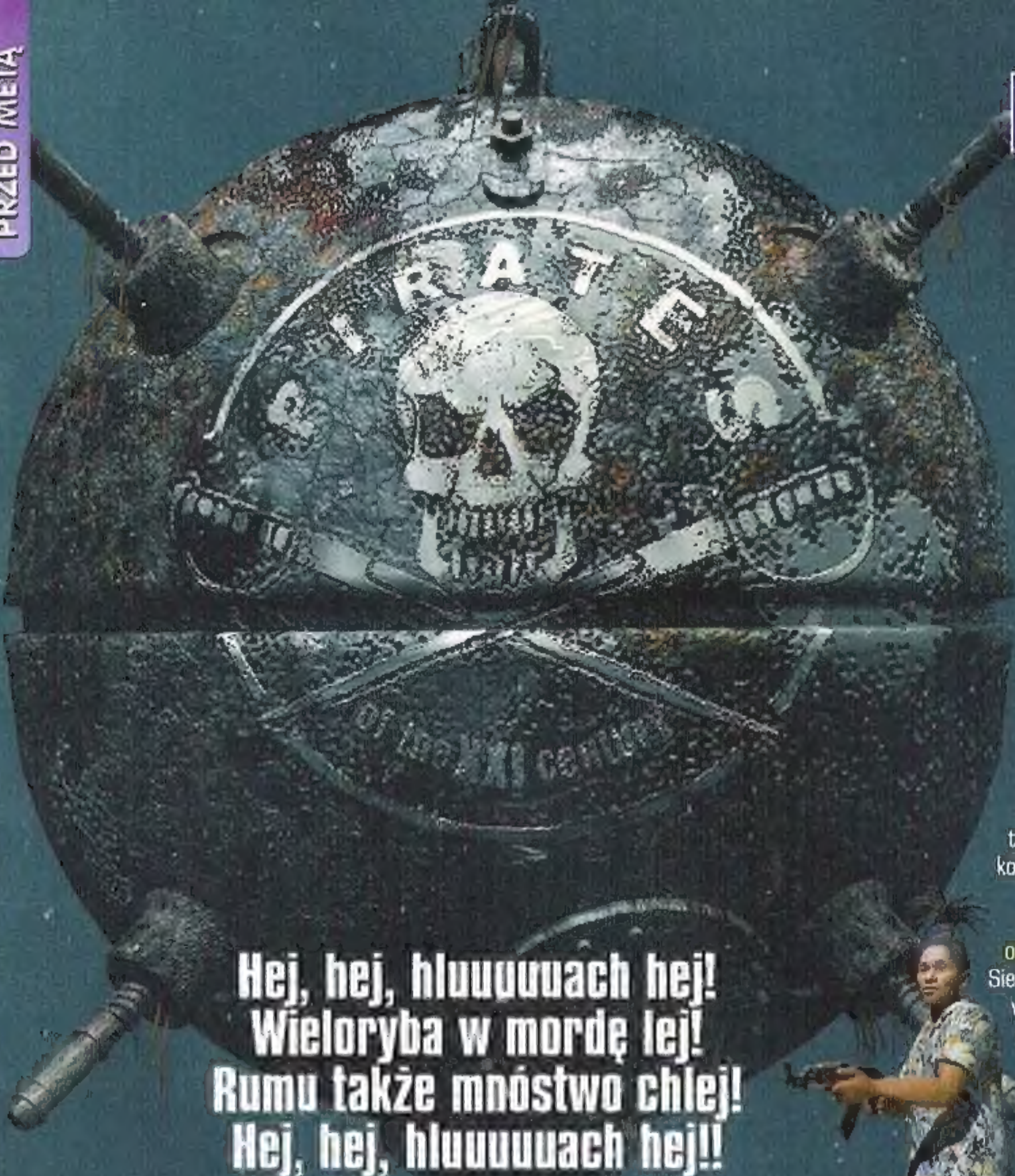
Oj stary, nieco schudłeś – pij mleko, będziesz większy :-)

Ten pan chyba się nieco zepaul...

Halo, jest tu jakiś lekarz, boli mnie gardło i chce mi się zrygać







**Hej, hej, hluuuuuach hej!  
Wieloryba w mordę lej!  
Rumu także mnóstwo chleję!  
Hej, hej, hluuuuuach hej!!**

**N**a horyzoncie pojawiły się trzy motorówki i w szybkim tempie zbliżyły się do liniowca. Zanim ochrona zdolała zareagować, dwunastu mężczyzn uzbrojonych w karabiny i maczety wspieło się po linach na pokład. Padły strzały, na szczęście ostrzegawcze. Jeden nadgorliwy „goryl” dostał kulę w brzuch. Po tym incydencie przerażeni pasażerowie nawet nie protestowali. Zgromadzili się w sali balowej, gdzie groźnie wyglądający Maorys zbierał portfele i kosztowności. Pięć minut później było po wszystkim, a statek płynął dalej. Łódź miłości, fajba szczęścia, „twój bilet do wielkiej przygody”...

### Piraci rodem z Ukrainy?

Fakty dzielą się na bolesne i nieprawdziwe, a zatem szykuj się na ból. Otóż goście z papugami na ramieniu odeszli do łamusa. Spotkasz

ich jedynie na balach przebierańców i dorocznych zjazdach freaków. Jeśli więc kiedykolwiek marzyłeś, że babcia uszyje ci czarną przepaskę na oko, a wujek dorobi drewnianą nogę (i odrąbie po pijaku tę prawdziwą), to wstrzymaj swoje konie. Tak dobrze nie będzie!

Aby zobaczyć prawdziwych piratów, musisz wybrać się na przybrzeżne wody Afryki i Ameryki Południowej, albo – jeśli masz więcej pieniędzy – na tonące w słońcu atole Oceanii. Grasują po nich świetnie uzbrojone bandy złodziei i szantażystów, ciepło wspominających firmy ubezpieczeniowe ze Stanów Zjednoczonych, Japonii i Unii Europejskiej. Jednak przejmowanie nowych statków i wyłudzanie okupów to nie jedyny ich fach. Z plaż giną też turyści, pod knajpami pojawiają się bomby, a walizki z cennymi pamiątkami do-

Jak tylko ktoś wystawi nos przez to okienko, będzie mój... I tylko mój, buhahahah!



stają nóżek i ulatniają się, zanim ktokolwiek się zorientuje. Programiści ukraińskiej firmy DIOsoft poznali ów problem na własnej skórze, w czasie wyprawy na Malediwy i Seszele. Dość szybko wpadła im do główek bardzo twórcza myśl: „A może zrobić o tym grę komputerową?”

Gra **PIRATES OF XXI CENTURY** powstaje od blisko trzech lat i w chwili obecnej wygląda rewelacyjnie. Zalewające Sieć szoty zaskakują nieziemsko pięknymi widoczkami: malowniczymi plażami otoczonymi przez zielonkawe palmy, nastrojowymi zachodami słońca, wreszcie bardzo realistycznymi falami morskimi uderzającymi o piaszczysty brzeg. FAR CRY naprawdę ma się czego obawiać! Miano najładniejszej gry FPP straci jednak pod warunkiem, że ludziom z DIOsoft nie omsknie się ręka. W końcu DOOM 3 też miał być rewolucją... (i był rewolucją żołądkową – przyp. autor).

W chwili obecnej niewiele wiadomo o fabule gry. Scenarzyści ujawni-

nili jedynie, iż podzielili program na trzy rozbudowane kampanie. Gracz za każdym razem bierze udział w pirackiej wojnie toczącej się na malowniczym archipelagu – tyle że po różnych stronach. I tak najpierw wraz z oddziałami Navy Seals lansuje pokojową odmianę wojny, wymyśloną przez prezydenta George'a Busha tuż przed interwencją w Afganistanie. Patroluje wtedy szemrane zaułki, poluje na bandytów na lądzie i morzu, a także przygotowuje potężne zasadzki, w które nawet Godzilla by się zlapała. Następnie przyłącza się do lokalnych piratów, odważnych i kochających życie mężczyzn, którzy nade wszystko cenią sobie wolność. Wraz z nimi obrabia głupawych turystów, walczy



Jeśli stojąc pod palmą w czasie sztormu dostaniesz w łeb kokosem, to jest to palma kokosowa, a jeśli bananem – bananowiec

z zalewającymi okolice Chińczykami i próbuje nie dać się Amerykanom. Koniec końców zostaje wojownikiem triady, azjatyckiej megamafii, bardzo aktywnie działającej w regionie, w którym toczy się akcja gry. Gracz przyjeżdża wówczas z Hongkongu, by zadbać o interesy szefa i dopilnować kasy płynącej szerokim strumieniem na jego szwajcarskie konta. Oczywiście za każdym razem



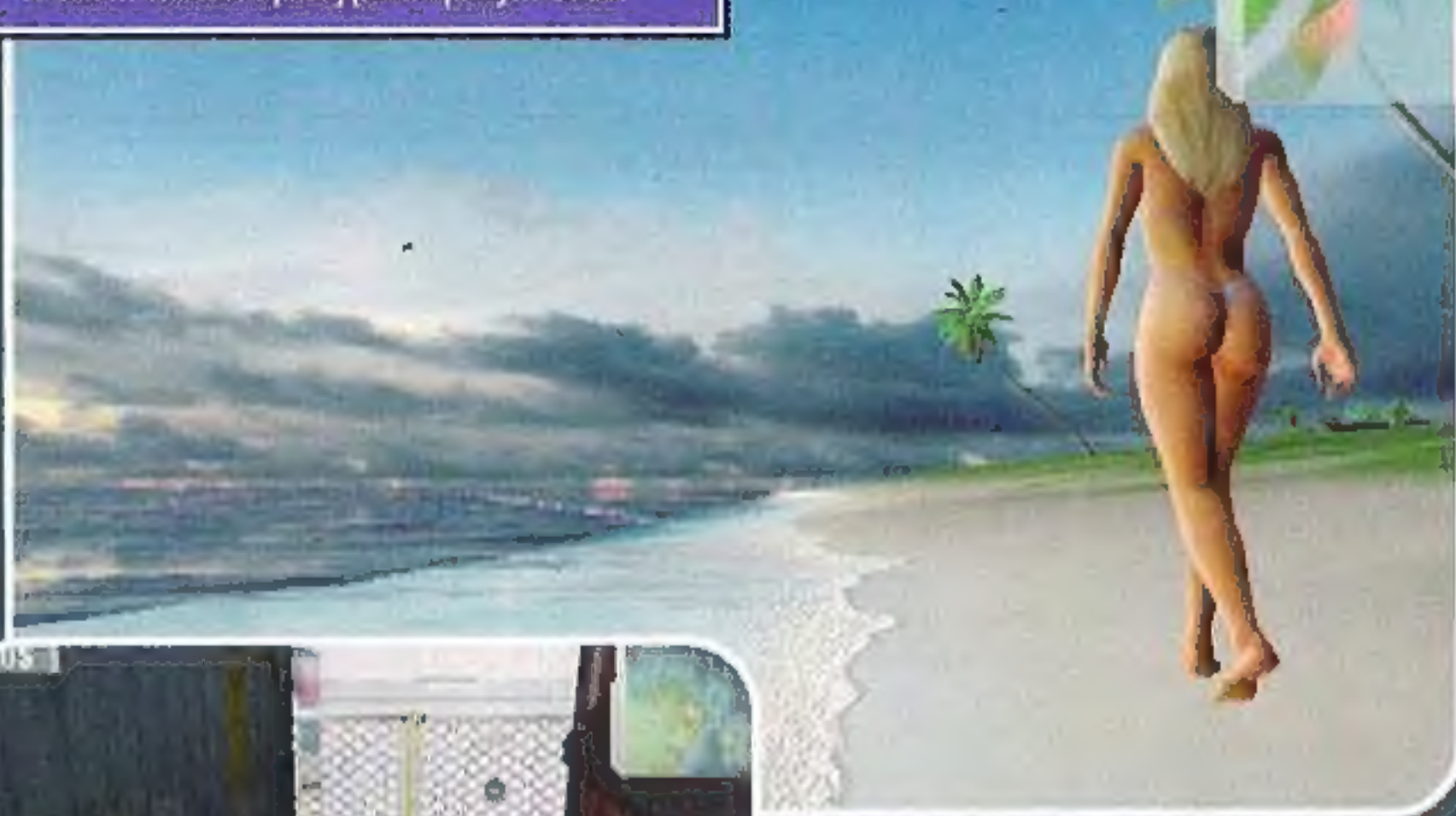
Kościół w stylu tropikalnym. Wewnątrz można ukryć ciało i nikt się nie kapnie...

### Z prawa morskiego...

Współcześnie piractwem morskim określa się każdy bezprawny akt gwałtu, zatrzymania lub grabieży, popełniony dla celów osobistych przez załogę statku. Akt ów może być skierowany przeciwko innemu statkowi morskiemu i osobom lub mieniu znajdującemu się na jego pokładzie, a także przeciwko statkowi morskiemu i osobom lub mieniu w miejscu niepodlegającym jurysdykcji żadnego państwa. Ponadto piractwem jest każdy akt dobrowolnego uczestnictwa w działaniu statku morskiego z wiedzą o faktach, które nadają mu charakter pirackiego statku morskiego, oraz każdy akt podżegania lub umyślnego ułatwienia czynu określonego wcześniej.



Piękność na plaży... Aż dech zapiera, prawda?  
Te fale... włosy spadające na plecy... Cudo!



Tubylec w stylu maczo. Panienki po 50-ce na pewno na niego lecą... Musi dobrze biegać!

poznaje inną historię i popisuje się innymi możliwościami. Autorzy programu zadbali, by rozgrywka była szalenie różnorodna, obfitowała w zaskakujące rozwiązania scenariuszowe i raz po raz zaskakiwała gracza.

## FPP to za mało

Lekcję przysposobienia obronnego programiści odrobili na piątkę. Nawiązali bowiem współpracę z miłośnikami militariów z całego niemal świata (w tym z byłymi członkami rosyjskiej armii). Zgromadzili olbrzymią liczbę danych dotyczących rozmaitych rodzajów broni, w tym pistoletów, strzelb i karabinów. Przygotowali śliczne, trójwymiarowe modele każdego cacka, zadbali nawet o to, by kule kończyły się równie szybko jak w rzeczywistości. Trajektorie lotu pocisków z pewnością nie przypominają linii prostej ciągnącej się aż po horyzont! Nie należy jednak oczekiwać kolejnego RAINBOW SIX – wszędzie tam, gdzie realizm stał w opozycji do grywalności, rezygnowano z niego. PIRACI mają przede wszystkim bawić. Do tego wrzucono do gry komplet gadżetów, których dotąd w strzelaninach FPP nie pokazywano, m.in. sprzęt do walki pod wodą.

Co najciekawsze, PIRATES OF XXI CENTURY nie są jedynie skromnym klonem FAR CRY, ładną, ale prostą strzelaniną z kilkoma fajnymi gadżetami. Chłopaki z DIOsoft gnają do przodu na złamanie karku i niemal codziennie dorzucają do swej gry jakieś nowe pomysły. Przede wszystkim wzorują się na GTA: SAN ANDREAS, najlep-

szej grze dostępnej obecnie na konsolę PlayStation 2. Obiecują pojazdy, którymi można szlejać się po mieście w poszukiwaniu zadań pobocznych. Dorzucają do nich statki pasażerskie, motorówki i okręty podwodne, a także śmigłowce i inne jednostki latające. Obiecują też przygodę, krew i dramat.

Procedury Sztucznej Inteligencji również mogą zaskoczyć gracza. Wrogowie poruszają się szybko i strzelają bez zastanowienia, czasem wycofują się w bezpieczne miejsce. Kiedy indziej tchórzą i biorą nogi za pas, a nawet za głowę. Autorzy gry zapowiadają, że fanów strzelanin czeka kilka niespodzianek związanych z atakami na statki oceaniczne. Czy ktoś kiedyś w jakimś „efpepe” (brzmi jak „hopsasa”, prawda?) atakował statek oceaniczny? No właśnie... absolutna nowość.

## Moc atrakcji

Autorski silnik DIOsoft wykorzystuje wszystkie najnowsze efekty graficzne, od vertex i pixel shaderów poczynając, a na per-pixel lighting skończywszy. Szczególnie wiele uwagi programiści przywiązują do wody. Ta co prawda jest płynna i trudno cokolwiek do niej przywiązać, ale... wygląda świetnie. Ma naturalny kolor, właściwą przejrzystość i faluje szalenie naturalnie. DIOsoft nie zapomina też o osobach grających w Sieci. Specjalnie dla nich powstaje kilka trybów Multiplayer, pozwalających na walkę zarówno na lądzie, o suchym pysku, jak i na wodzie, z pokładów motorówek, barek i statków. Nic dziwnego, że PIRATES OF XXI CENTURY jest obok FEAR, YOU ARE EMPTY i pecetowego SAN ANDREAS najbardziej wyczekiwaną grą akcji 2005 roku. Boję się jedynie, że jej premiera przesunie się i to o wiele miesięcy. Tak złożone produkcje zawsze się spóźniały...

## Pirates of XXI

Akcja

- DIOsoft
- [www.diosoft.com](http://www.diosoft.com)

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- Premiera: koniec 2005
- Gra dla: PC

Współcześni piraci nie wiedzą już, co to „foka szot”, nie znają się też na papugach.

Wciąż jednak kochają rum, a z armatami śpią w jednym łóżku



# ZOSTAŃ FARAONEM STWÓRZ WŁASNE IMPERIUM

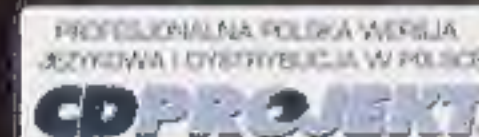
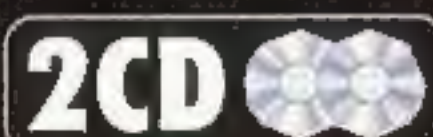
## Immortal Cities CHILDREN OF THE NILE

w sklepach na przełomie stycznia i lutego

Unikalny system zachowań mieszkańców pozwala im w realistyczny sposób reagować na zmianę otoczenia.



Pierwsza gra tego typu, w której dzięki prawdziwemu silnikowi graficznemu 3D można zwiedzać stworzony przez siebie świat.



© 2004 Myelin Media, LLC. Wydane pod licencją SEGA Europe Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Immortal Cities: Children of the Nile jest znakiem handlowym Myelin Media, LLC. SEGA i logo SEGA są znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do swych poszczególnych właścicieli.



# Cossacks II

## Napoleonic Wars

**Kupą, mości panowie!  
Dał nam przykład Bonaparte,  
jak zwyciężać mamy...**

**U**kraińska firma developerska GSC GameWorld to przykład zespołu, któremu jeden trafiony tytuł pozwolił na dłużej zaistnieć na rynku komputerowym. Gdy rozpoczynały się prace nad pierwszą częścią COSSACKS, w firmie zatrudnionych było trzech ludzi, tymczasem już pod koniec produkcji team rozrósł się do dwunastu pracowników. Nad sequellem pracuje ponad dwudziestka specjalistów. Taki rozwój wypadków nie powinien jednak nikogo dziwić, skoro ich RTS sprzedał się na całym świecie w liczbie ponad miliona kopii.

Pomysł na drugą część KOZAKÓW to żadna rewolucja – COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS to nadal standardowy RTS. Nie zmieniła się nawet koncepcja oprawy graficznej tytułu. Wydarzenia w COSSACKS 2 obserwować będziemy w rzucie izometrycznym, a na ekranie elementy trójwymiarowe zostaną nałożone na grafikę 2D. Kłąc z duchem czasu, programiści oferują nam „żywą” faunę i florę, a także efektowne, dynamiczne oświetlenie – innymi słowy można liczyć na ładne wybuchy.

W kampanii poznasz historię Europy z lat 1793-1815. Były to czasy, gdy pewien francuski dowódca nikczemnego wzrostu zaplanował sobie potężną wojenkę z większą częścią Starego Kontynentu (i nie tylko). Jak to się dla niego skończyło, każdy powinien wiedzieć z lekcji historii. W COSSACKS 2 będziesz mógł się opowiedzieć po stronie Francji, Austrii, Anglii, Rosji, Egiptu lub Prus. Poza kampanią, będzie też można rozegrać kilka historycznych bitew, choćby w Egipcie czy

stynną bitwę pod Austerlitz.

Dowódcy poszczególnych armii przypominają swoich rzeczywistych odpowiedników. Stoi przed nimi niełatwe zadanie – po pierwsze, armie w porównaniu z pierwszą częścią gry znacznie się rozrosły (na polu bitwy może znaleźć się jednocześnie 60 tysięcy żołnierzy), a po drugie, podczas batalii trzeba będzie pamiętać o wielu elementach. I tak na przykład bataliony nie będą już bić się do ostatniego żywego żołnierza, lecz – niczym w serii TOTAL WAR – rozbita grupa straci bojowego ducha i pierzchnie z pierwszej linii. Zadaniem charakterystycznego dowódcy będzie pozyskiwanie uciekinierów i wysłanie ich na powrót do boju. Oczywiście nie zawsze się to musi udać – wyjątkowo niskie morale spowoduje, że z danej grupy nic się już nie uda wykrzesać. Na poziom bojowy jednostki wpływa sporo czynników

– zmęczenie, wspomniane już morale, typ formacji, w którą żołnierzy ustawisz, wreszcie cechy indywidualne (zasieg ataku, częstotliwość strzału, zapobieganie akcjom wroga itp.). Autorzy z GSC GameWorld wprowadzili kilka istotnych nowinek, jak choćby wpływ środowiska naturalnego. I tak błotniste rejony bagien zwalniają prędkość poruszania się kawalerii. Z kolei artyleria w automatyczny sposób zmienia typ amunicji, w zależności od odległości i rodzaju wrogich jednostek, które masz zniszczyć.

Każda armia ma swoje cechy charakterystyczne – na przykład Francuzi posiadają doskonałą kawalerię, a Brytyjczycy niezrównaną piechotę. Pozwoli to zapewne zbalansować rozgrywkę, szczególnie w trybie sieciowym. Multiplayer oferuje zabawę

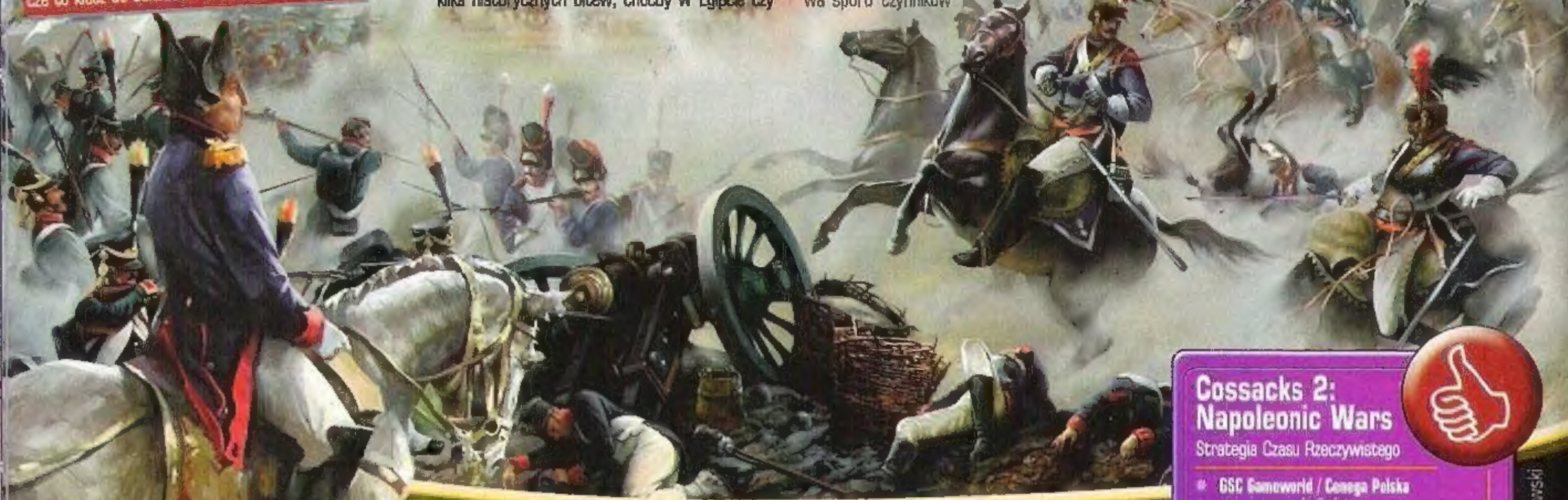
przez LAN, a w niej tryb Battle i Skirmish, natomiast przez Internet można będzie grać w opcji Custom i Ladder. Ta druga polega na tym, iż poprzez pojedynki z innymi graczami stopniowo zdobywa się kolejne terytoria Europy.



Grafika nie zmieniła się ani odrobiny w stosunku do pierwszej części gry. Troszkę szkoda...



Jak w wielu innych RTS-ach, zaplecze gospodarcze to klucz do sukcesu militarnego



### Napoleon Bonaparte

Przez lata jego śmierć stanowiła zagadkę. Początkowo sądzono, że został otruty arsenikiem. Jednak współcześni naukowcy jako przyczynę śmierci podają raka żołądka, na którego zmarł również ojciec imperatora. Prochy wodza sprowadzono do Paryża z wyspy św. Heleny w 1840 roku i złożono w kościele Inwalidów. Na grobowiec składa się sześć trumien, każda wykonana z innego surowca: ołowiu, kości słoniowej, mahoni, żelaza, marmuru. Całość stanowi misternie zdobioną szkatułę, otoczoną 12 kolumnami.



### Cossacks 2: Napoleonic Wars

Strategia Czasu Rzeczywistego

\* GSC GameWorld / Cometa Polska  
\* [www.cossacks2.de](http://www.cossacks2.de)

☐ Wersja polska  
☒ Tryb multiplayer

\* Premiera: kwiecień 2005  
\* Gra dla: PC

KOZAKY 2 raczej nie zrewolucjonizują gatunku zwanego powszechnie RTS'em, ale o jakość wykonania produkcji możemy być dość spokojni



# Captain Blood

Opowieść o czasach,  
gdy jachty były  
naprawdę wielkie,  
a w bocianich  
gniazdach leżały  
majtki

## Morszczuki!

Piraci ślali strach i zgrozienie jeszcze w czasach starożytnych. Napadali statki wszelkich bander, przejmowali ładunki i brali niewolników. Wraz z nadejściem epoki kolonialnej z głębin morza wynurzyli się korsarze pozostający na usługach konkretnych monarchów. Na Morzu Bałtyckim i Północnym działali kaperzy, którzy prócz napadów prowadzili też zwykłą działalność handlową. Z kolei bukanierów zjednoczył wspólny wróg – Hiszpania. Jednak to berberyjscy handlarze niewolników oraz japońscy zabijacy grasujący w okolicach Chin cieszyli się najgorszą sławą. Wielu marynarzy drżało też na dźwięk imion Francis'a Drake'a, kapitana Henry'ego Morgana oraz krwawej Mary Read.

**K**iedyś piraci nie wiedzieli, co oznacza słowo „crack”. Z używek znali jedynie branki, rum i fajkę, za którą zresztą nie przepadali, bo na morzu trudno było o dobry tytoń, a i hubka zbyt szybko wilgotniała. W XVII wieku pojawił się jednak człowiek, który pokazał starym wilkom morskim, jak się walczy i jak się zdobywa statki. Osobnik ów nazywał się Blood i zrodził się w głowie Rafaela Sabatiniego, włoskiego pisarza uważanego dziś za ojca współczesnej powieści awanturniczej.

Jeśli cała twoja wiedza o piratach pochodzi z „Piotrusia Pana” i wyobrazasz ich sobie jako krwawych szaleńców demolujących statki, czeka cię potężny szok. Peter Blood nie był zbirzem i nie mordował byle kogo. Urodził się w całkiem porządnej irlandzkiej rodzinie. Wkrótce po ukończeniu studiów medycznych nieopatrznie pomógł rannemu buntownikowi. Został za to zesłany do kolonii karnej na Jamajce. Związał się z pomocą przyjaciół, trafił na piracki

ca z ukochaną na balu u gubernatora (podejrzewam, że Blood potemałby nogi, gdyby zabrał się za twista). Co istotne, program przygotowują ludzie z rosyjskiej firmy Akella, rozslawionej za sprawą bardzo udanego eRPeGa SEA DOGS: PIRACI. Goście mają naprawdę potężny potencjał, tyle że swój ostatni program – PIRATÓW Z KARAIBÓW – delikatnie mówiąc spieprzyli. Nic dziwnego, że CAPTAIN BLOOD przyniesie naprawdę sporo zmian. Do śmietnika pójdą elementy fantastyczne, wszystkie te parszywe kławy i cudownie ożywione szkielety. Zniknie też swoboda działania, ustępując miejsca bardzo dokładnie opisanym misjom.

Zaletą produkcji jest grafika. Być może trudno w to uwierzyć, ale programistom od czasu premiery PIRATÓW Z KARAIBÓW udało się poprawić dosłownie wszystko. Statki wyglądają realistycznie: widać każdą linę, pojedyncze deski w kadłubie, a także płyty płótna składające się na żagiel. Ba, po pokładzie panoszy się załoga, dzielnie uwiązując się przy armatach i kole sterowym (gracz może zająć ich miejsce). Z kolei walki na wybrzeżu przypominają interaktywnością starcia z POWROTU KRÓLA. Nad głowami pojedynkujących się przelatują armatnie kule, zaś mury walą się z hukiem. To z pewnością robi wrażenie!

Jedyna, co mnie w tej chwili niepokoi, to liczne uproszczenia. Bardzo wyraźny podział na misje oraz skupienie uwagi programistów na morskich walkach i pojedynkach na szpady sugeruje, że wolność rodem z SEA DOGS została wywalona w ozorty. Obym się mylił!

Pijani robotnicy wybudowali kominy w burcie, tuż nad powierzchnią wody...

statek i wkrótce później został jego kapitanem. Gdy angielski król James, prywatnie jego największy wróg, zmarł śmiercią zasłużoną i bolesną, Blood wstąpił do służby brytyjskiej, poślubił bratanicę gubernatora Arabellę i został regentem Jamajki.

Gra korzysta z literackiego dorobku Rafaela Sabatiniego, lecz zmienia niektóre fakty i dodaje do rozgrywki elementy ekonomiczne. Gracz poznaje Blooda w 1685 roku i wraz z nim szaleje po Morzu Karaibskim. Bierze udział w niezwykle widowiskowych bitwach morskich, w czasie których maszty łamią się z trzaskiem, a żagle zamieniają w największy koszmar krawcowej. Atakuje też porty morskie, prowadząc ostrzał armatni i zatapiając stojące na redzie statki. Na koniec Blood wyskakuje na brzeg, by osobiście wziąć udział w szturmie na pałac i skrzyżować szpady z samym gubernatorem. W tym trybie gracz obserwuje swego podopiecznego zza pleców, może rzucać nożami, strzelać z pistoletu oraz muszkietu. Niekiedy walczy z jednym tylko szermierzem, ćwicząc kombosy i ucząc się nowych technik, kiedy indziej bierze udział w potężnej zadymie i dosłownie wyrąbuje sobie drogę naprzód. Za zdobytą kasę kupuje broń, remontuje statek oraz rekrutuje nowych drętwsów.

Z opisu całość przypomina najnowszą piracką produkcję Sida Meiera. Mam jednak wrażenie, że gra będzie dużo bardziej dynamiczna i zabraknie w niej romantycznych wstawek w stylu tafi-

## Captain Blood

Zręcznościowa

- \* Akella
- \* [www.akella.com/pub-blood-en.shtml](http://www.akella.com/pub-blood-en.shtml)

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- \* Premiera: wiosna 2005
- \* Gra dla: PC

Klon SEA DOGS z piękną grafiką i szybką akcją. Tym razem nacisk położono na morskie bitwy oraz starcia na szpady. Tylko czy opowieść na tym nie straci?



**Jesteś gotów wypłynąć na szerokie wody? No to jazda!**

Zagrać w turnieju Magica jest prosto - trochę trudniej jest wygrać, więc lepiej się przygotuj. Podstawowa zasada jest taka, że im większą masz orientację w tym, na jakim jesteś turnieju i co się dzieje wokół, tym łatwiej będzie ci skupić się na grze i osiągnąć dobry wynik.

Najpierw dowiesz się, jaka jest konstrukcja turnieju i od czego zależy ilość zyskanych lub straconych punktów. Spotkasz się z dwoma rodzajami rozgrywek - swiss (system szwajcarski) oraz single elimination. Turniej przebiega w rundach, a gra się do trzech zwycięstw.

W wypadku swissa w pierwszej rundzie przeciwnicy są dobierani w pary losowo. Po jej zakończeniu każdy gracz otrzymuje 3 punkty za zwycięstwo, 1 za remis lub 0 za przegraną. Jeśli zdobyłeś 3 punkty -

w następnej rundzie zagraasz z kimś, kto również zdobył 3 punkty. Jeśli zdobyłeś 0

punktów - zagraasz z kimś, kto też zdobył 0. Tym samym - jeśli po 4

rundzie nadal nie masz żadnych punktów ponieważ jeszcze ani razu nie wygrałeś -

ciagle masz szansę, by wygrać w piątej, bo zapewne trafisz na takiego samego pechowca. Jeśli natomiast wygrałeś pierwsze 4 rundy, to w piątej też trafisz na kogoś, komu nieźle idzie, dzięki czemu wasza rozgrywka nie będzie nudna.

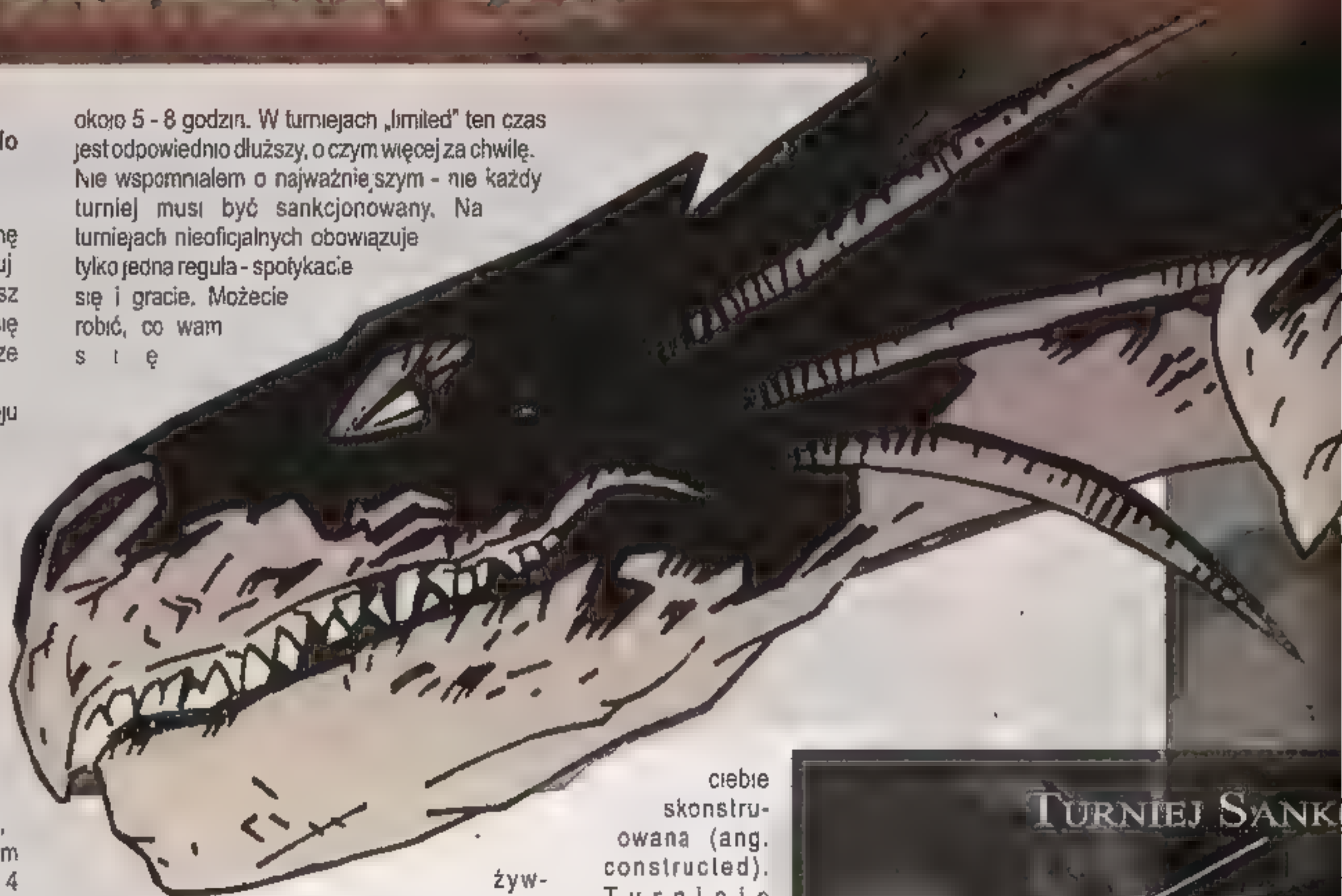
Single elimination to dobrze ci znany z innych rozgrywek system pucharowy wygrałeś - grasz dalej przegrałeś - odpadasz.

To, jaka konfiguracja zostanie zastosowana na turnieju, zależy od jego rangi i ilości graczy. Najczęstszy scenariusz to kilka rund w systemie szwajcarskim, po których 4 lub 8 graczy z największą ilością punktów wchodzi do finału granego w systemie pucharowym.

Musisz się liczyć z tym, że jedna runda to 50 minut, a między rundami jest zwykle 5-10 minut przerwy. Innymi słowy, jeśli wybierasz się na turniej, mający trwać 5 rund swissa po czym najlepsza ósemka wejdzie do finału, powinieneś zarezerwować sobie

około 5-8 godzin. W turniejach „limited” ten czas jest odpowiednio dłuższy, o czym więcej za chwilę. Nie wspominałem o najważniejszym - nie każdy turniej musi być sankcjonowany. Na turniejach nieoficjalnych obowiązuje tylko jedna reguła - spotykacie się i gracie. Możecie robić, co wam się

s i e



żywnie podoba,

o ile wszyscy gracze

się na to zgodzą, i tylko od waszej umowy zależy sposób przeprowadzania turnieju, dozwolony zestaw kart i wszystko inne. Taki nieoficjalny turniej możecie rozegrać na przykład w 4 osoby metodą każdy z każdym. Nie zapomnijcie się tylko umówić, jaką nagrodę otrzyma zwycięzca.

Turniej sankcjonowany - tutaj już potrzebna co najmniej ośmiu graczy będących członkami DCI, znającego się na rzeczy sędziego i stosowania się do zasad ustalonych przed DCI.

Zostać członkiem DCI jest prosto - na pierwszym oficjalnym turnieju, na który się stawisz, otrzymasz charakterystyczny dwuczęściowy formularz z numerem. Wystarczy go wypełnić i już stałeś się pełnoprawnym członkiem DCI - międzynarodowej społeczności skupiającej graczy w MtG.

Numeru należy strzec jak oka w głowie - najlepiej po prostu raz się go nauczyć na pamięć - w końcu te 8-10 cyferek to klucz do pieniędzy, sławy... no cóż... dla niektórych w każdym razie na pewno. Pamiętaj, że na każdym turnieju, a właściwie po każdej rundzie, zyskujesz lub tracisz punkty w rankingu DCI. To, ile zyskasz, zależy od tego, z kim wygrałeś/przegrałeś. Zasada jest taka, że - jeśli uda ci się pokonać naprawdę dobrego gracza, zyskujesz bardzo dużo punktów, a jeśli nie - to nie.

**A teraz kilka słów o rodzajach oficjalnych turniejów:**

Turnieje dzielimy na dwie podstawowe grupy - Constructed i Limited.

Na turnieju Constructed musisz się zjawiać ze swoją talią, która zostanie w tym celu wcześniej przez

ciebie

skonstruowana (ang. constructed).

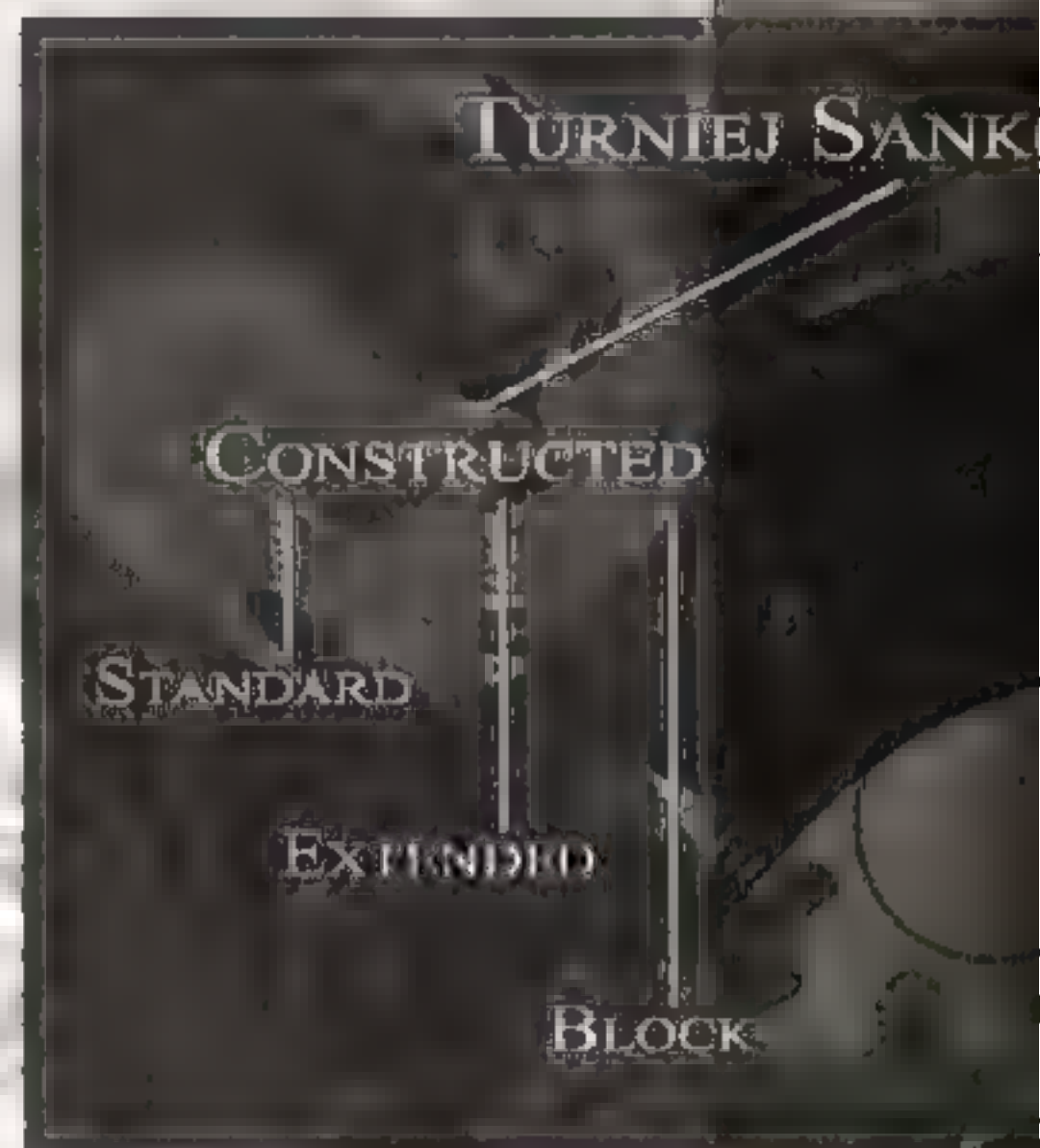
Turnieje Constructed dzielimy na rodzaje w zależności od puli rozszerzeń MTG, jakich możesz użyć do tworzenia talii. Niezależnie od typu talia musi mieć co najmniej 60 kart i może posiadać dokładnie 15-kartowy sideboard. Czyli talia poboczna, to dodatkowe karty, których możesz użyć do „podrasowania” swojej talii w zależności od tego, z kim grasz.

**Limited**

Na ten turniej przychodzisz bez własnej talii! Musisz ją złożyć już na turnieju i jesteś tu ograniczony (ang. limited) do kart

otrzyma-

nych w losowych opakowaniach od organizatora. Turnieje limited są o tyle fajne, że po pierwsze posiadanie ogromnej kolekcji kart nie daje tu przewagi, a po drugie przybywasz na nie trochę jak „tabula rasa” i nigdy nie wiesz, co się dalej stanie. Wiesz jedynie to, że na turniejach **Limited - Sealed Deck** otrzymasz 1 Tournament Pack i 2-3 boostery. Teraz musisz to wszystko otworzyć, złożyć talię i do boju. Za to w turnieju **Limited - Draft** otrzymujesz tylko 3 boostery i kompletujesz swoją pulę kart za pomocą różnych wymyślnych





...mrocznych procedur w interakcji z innymi graczami. OK, w powyższym tekście jest tyle poważnych i konkretnych rad, ile moim zdaniem normalny człowiek jest w stanie udźwignąć za jednym razem. Wytania się z tego następująca procedura

- Zapisz adres, datę i godzinę turnieju, na który się wybierasz.
- Sprawdź format i w razie potrzeby dowiedz się od organizatora, na czym on dokładnie polega. Jeśli jest to turniej Constructed, przygotuj odpowiednią talię oraz 15-kartowy sideboard. Jeśli limited - nie zawadzi poszukać w necie kilku porad, jak stworzyć efektywną talię w tym środowisku.

on potrwalić, aby zarezerwować sobie odpowiednią ilość czasu. Na turniejach Limited gracze muszą mieć czas na złożenie swoich talii, więc turnieje te są odpowiednio dłuższe. Dlaczego zwykle są dłuższe o jakieś 2 godziny, choć talię składa się przez 30 minut - tego nie rozumiem od dzisiaj.

- Pojaw się na turnieju odpowiednio wcześniej. Jeśli nie jesteś jeszcze członkiem DCI - najwyższy czas nadrobić to żenujące niedociągnięcie.

To w sumie tyle - teraz wystarczy wybrać się na turniej i wygrać kilka rund dla wprawy. Pamiętaj, że Eliminacje Regionalne do Mistrzostw Polski już w marcu!

Marcel Zaborski

## Nie Tylko Karty

Urza, Mishra, Yavimaya, Weatherlight, Phyrexia, Rath.

Kim właściwie są ci goście, których imiona tak często pojawiają się w tekstach kart Magica? Rozpoczynając projekt gry, Richard Garfield wymyślał również świat Magic: The Gathering i jego historię. Wkrótce okazało się, że w tym fantastycznym świecie drzemie duży potencjał literacki. Tak oto powstały pierwsze powieści osadzone w realiach Magica. W 1998 odbyła się premiera pierwszej powieści z cyklu Artefaktów pod tytułem Bratobójcza Wojna, przedstawiająca dzieje Urzy i Mishry oraz początki wojny z Phyrexia. Kolejne powieści z tego cyklu - Wędrowiec, Strumień Czasu i Linie Krwi - opowiadały o losach Urzy i jego sojuszników w wojnie z Phyrexia. Oto krótka wycieczka po Cyklu Artefaktów:

Bratobójcza Wojna - to legenda o wielkim konflikcie pomiędzy braćmi Urzą i Mishrą. Wojnie, która wstrząsnęła kontynentem Terisiar i całą Dominarią, gdy wielkie armie i olbrzymie maszyny niszczyły świat i siebie nawzajem w tytanicznych starciach. W tej książce spotkamy również po raz pierwszy Phyrexian.

Wędrowiec - wojna pomiędzy Urzą i Mishrą doprowadziła do śmierci tego ostatniego i przekształciła Urzę w Wędrowca - maga obdarzonego mocą podróży po planach. W imię cienia i Phyrexian za śmierć brata, Urza rozpoczyna krucjatę przeciw nim i ich technicznej cywilizacji. Jego sprzymierzeńcem staje się uciekinierka z Phyrexii, Xantcha. We dwójkę magią i techniką walczą z agentami wroga, przygotowującym inwazję na Dominarię.

Strumień Czasu - na wyspie Tolaria Urza Wędrowiec zakłada akademię, w której najpysklotliwsze umysły Dominarii pracują nad powołaniem do życia najpotężniejszego artefaktu, jaki Urza kiedykolwiek zaprojektował. Mają nadzieję użyć go podczas zbliżającej się inwazji Phyrexian. Jednak podczas prób z manipulowaniem czasem wydarza się katastrofa, która ściąga na Tolarię zdradę i nieszczęście.

Linie Krwi - kończy się czas dany Tolarii na znalezienie tego, kto najlepiej wykorzysta potęgę Dziedzictwa, zbioru potężnych artefaktów przeznaczonych do obrony Dominarii przed inwazją. Tymczasem Phyrexianie zaczynają działać, a pierwszy rozkaz, który wydaje Yawgmoth, władca Phyrexii, brzmi: odnaleźć i zabić Urzę Wędrowca. Nakreślono linie bitwy i poala się pierwsza krew. Tymczasem na równiach Benali, w rodzinie Capashen rodzi się ten, któremu przypadnie Dziedzictwo.

## PROMOCJA

Jako dzień Boże Narodzenie, już za parę dni, mamy dla Ciebie specjalną ofertę: do końca roku możesz zamówić na naszej stronie Box Set w specjalnej cenie 55 zł!

www.isa.pl/sklep  
lub (22) 846 79 25



# MTX Mototrax



## Doom 3: Resurrection of Evil

**P**ierwszy oficjalny dodatek do DOOM 3 zapowiedziany! Co więcej, sporo już o draniu wiadomo. Tworzy go ID Software we współpracy z Nerve Software, zapowiadając dużo mroczniejszą fabułę i mniej liniową akcję. W trybie Multiplayer, na czterech nowych mapach powalczy do ośmiu zawodników. Pojawia się nowa broń: wyrwisty, kultowy Double Barrel Shotgun, grawitacyjny The Grabber oraz The Artifact, umożliwiający manipulowanie czasem (czyżby bullet-time?). Wśród nowych bestii szczególne wrażenie robią Vulgars, będące odmianą Impów uzbrojonych w tak mocne pazury, że chodzenie po ścianach to dla nich betka. Do tego dochodzą półmechaniczne Bruisers uzbrojone w mechanizm maskujący, Hell Hunters zakrzywiający czas oraz The Forgotten znany z klasycznej serii.



## Alexander: Hour of Heroes

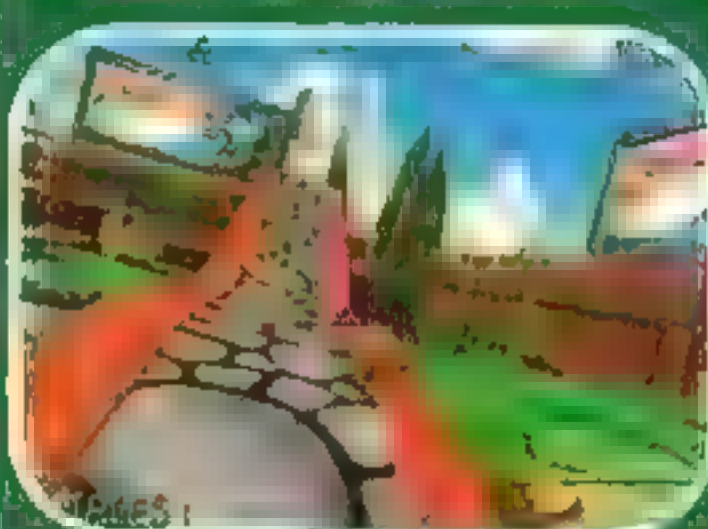
**Z**decydowanie najładniejszy z tegorocznych programów poświęconych Aleksandrowi Wielkiemu. Być może dlatego, że grze bliżej jest do DABLO niż takiego WARCRAFT 3. Gracz dowodzi niewielkim oddziałem składającym się z Oka i jego przyjaciół. Zwiedza wioski i warownie, wykonuje drobne misje i organizuje wojska. Stara się zjednać sobie nowych władców, a także zdobywa cenne artefakty, miecze, zbroje, tarcze i topory. Od czasu do czasu osobiście bierze udział w wielkich bitwach, gdzie gromi Greków, Persów i Egipcjan. Wywija przy tym łagą niczym pies ogonem w czasie rui. Walczy też z bossami, ludźmi na rydwanach tudzież słoniami bojowymi. Zaletą gry jest bardzo

## JFK: Reloaded



**S**zalenie kontrowersyjny pomysł. Niskobudżetowa gra komputerowa, w której wcielasz się w Lee Harvey'ego Oswalda, człowieka który zabił amerykańskiego prezydenta. Przenosisz się do Dallas z 1963 roku, odnajdujesz właściwy budynek i przygotujesz broń. Ostrożnie wybierasz kąt strzału oraz miejsce, w które mierzysz. Wszystko po to, by możliwie wiarygodnie odtworzyć okoliczności śmierci Johna F. Kennedy'ego... Autorem gry zarzucono cynizm, zerowanie na najniższych instynktach i wykorzystywanie czyjejś tragedii do zarabiania pieniędzy. Goście bronili się w dość pokraczny sposób, argumentując, że stworzyli grę edukacyjną (!!!) i że broń poprawnej politycznej tezy, jakoby Oswald działał w pojedynkę. Każdy sam musi ocenić ów pomysł.

## Herbie the Hamster



**W**ydana ponad rok temu zręcznościówka HAMSTER-DALL mała genialny pomysł. Gracz toczył po rozbudowanych rampach, podestach, tarasach niewielką kulę z uwięzionym wewnątrz chomikiem. Starał się nie spaść z zwierzątko w zięjącą pustką otchłań, co było trudne ze względu na trudność porównania kulki. Pomysł był wykorzystany później w samym BALLANCE i teraz w HERBIE THE HAMSTER. Biedny gryzoł po raz kolejny pakuje się do plastikowego zorb, po czym rusza w balę. Tym razem jednak tory jakoś ilościowo łepo rozstawiła w porównalnym doku, np. w kosmosie, kuchni i pokoju jedakim. Program uzbrojono w kilkadziesiąt rozbudowanych poziomów oraz pięć uproszczonych, przeznaczonych dla dzieci. Gra oczywiście nie zawiera przemocy. Kto chce zobaczyć chomika rozplaszczanego o podłogę, musi osobiście zaopatrzyć się w chomika i następnie znaleźć jakiś wysoki pał albo i nawet dźwig.



# KONKURSI! TWARZ to nie TRASH!

**Clearasil**  
for men

ENERGIZUJĄCY PEEŁING  
DO MYCIA TWARZY

**Clearasil**  
for men

DELIKATNY ŻEL  
DO GOLENIA

**Clearasil**  
for men

DELIKATNY ŻEL  
DO GOLENIA

**Clearasil**  
for men

ŻEL POD PRYSZNIC DO  
WŁOSÓW, TWARZY I CIAŁA

## Wygraj jeden z 10 zestawów **Clearasil for Men**

Odpowiedz na pytanie:  
**Czy zwykłe mydło  
wysusza skórę?**

Odpowiedz wpisz w SMS  
o treści CL.CL.# (zamiast #  
wpisz TAK lub NIE) i wyślij pod  
numer 7164

Koszt wysłania jednej wiadomości  
wynosi 1,22 zł z VAT

Na odpowiedź czekamy  
do 14 stycznia 2005

**10x**

Torba sportowa

Żel pod prysznic do włosów,  
twarzy i ciała

Energizujący peeling do mycia twarzy

Delikatny żel do golenia

Kojący balsam po goleniu

ładna, tró wymiarowa grafika oraz ciekawa  
oprawa dźwiękowa. Oczywiście pod warun-  
kiem, że lubi się muzykę z epoki. Aleksander  
przyjaciele, choć tworzy boysband  
z pewnością nie rapowali, nie mówiąc o wy-  
mataniu na „wiesle”



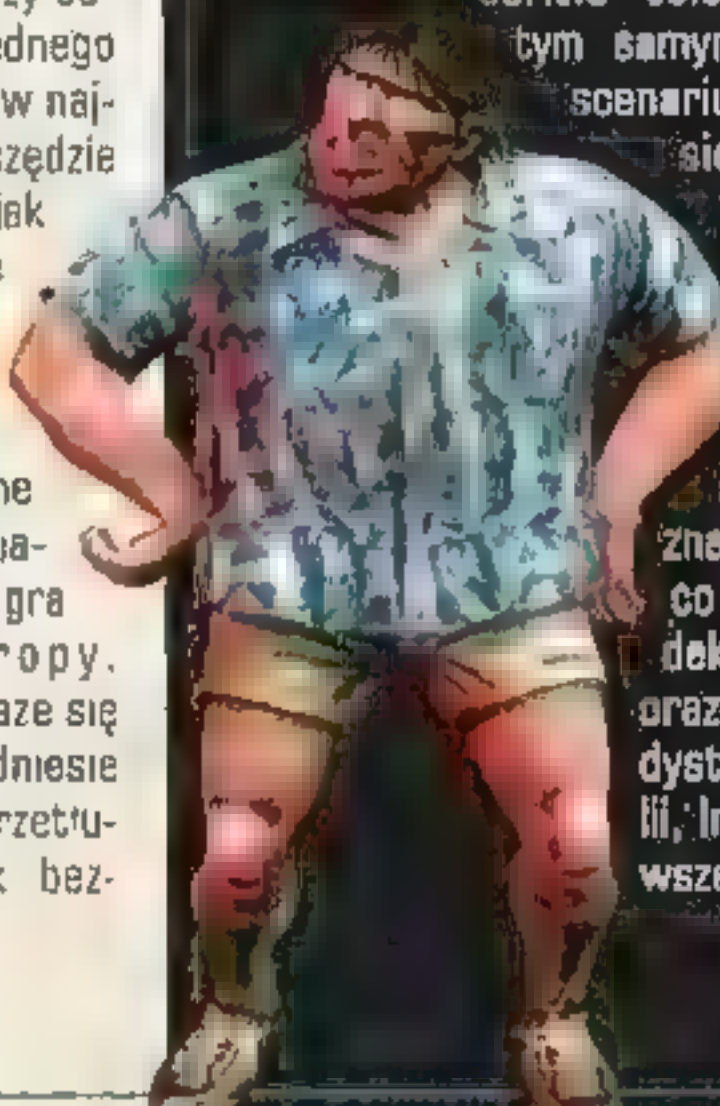
PC/PS2/Xbox

## Dynasty Warriors 4

**P**ółtora roku po premierze konsolowej  
jedna z najsłynniejszych gier „bitew-  
nych” trafia wreszcie na peceta. Jej  
akcja toczy się po upadku dynastii  
Han, kiedy to Chinom grozi podział na trzy od-  
dzielne królestwa. Gracz wciela się w jednego  
z ówczesnych bohaterów i bierze udział w naj-  
większych bitwach epoki. Pcha się wszędzie  
tam, gdzie ludzie się biją, naporze się jak  
głupi i niechym polski chłop, żywemu nie  
przepuść. Zaletą gry  
ma być ładna  
szybka i płynna  
grafika oraz wygodne  
sterowanie. Nie wiadomo, czy gra  
dotrze do Europy.  
Wpierw bowiem ukaze się  
w Azji i jeśli tam odniesie  
sukces zostanie przetłu-  
maczona na język bez-  
krzaczkowy.

## Martin Mystere

**J**eśli przygodówka RUNAWAY: A RO-  
AD ADVENTURE przypadła ci do gu-  
stu, a ze gry GABRIEL KNIGHT 3  
daneś sobie obciąć palec, to za  
MARTIN MYSTERE dasz sobie obciąć nogę.  
Ta doskonale wyglądająca, trójwymiarowa  
przygodówka nawiązuje do popularnego  
włoskiego komiksu oraz amerykańskiego  
serialu telewizyjnego pod  
tym samym tytułem. Jej  
scenariusz rozpoczyna  
się od morder-  
stwa, którego  
ofiara pada  
ceńiony na-  
ukowiec



M.I.T., profesor Eulemborg. Według nieoficjalnych wiadomo-  
ści miał on wiele wspólnego z maszyną zdolną zmieniać prze-  
znaczenie. Tajemniczy detektyw oczywiście rozpoczyna śledztwo,  
co staje się początkiem zwirowanej komedii omyłek, wtop i wpa-  
dek. Gra łączy w sobie rasowy kryminał, klasyczną przygodówkę  
oraz film telewizyjny. Szkoda tylko, że na razie nie ma rodzimego  
dystrybutora. Zostanie legalnie wydana w Rosji, Chorwacji, Brazy-  
lii, Indiach i paru innych krajach, za to w Polsce nie. Cóż. My za-  
wsze jesteśmy sto lat za Murzynami.

## Podstuchaliśmy...

### Powrót do Dż

Pogrzebany, kilka miesięcy temu. AMERICAN  
MCGEE'S DZ powrócił w świat. Pat McGee, wy-  
konawca i charyzmatyczny scenarzysta, dogadł się  
z wytwórnią MGM i pisał dla niej scenariusz wy-  
kuzetowego filmu pod tym samym tytułem. Nie-  
jaka przy okazji namerowej kochającej sobie 500  
kierę powieść o uporach i samach zamieszku-  
jących Dż. No szanuję, że szóstwo informac-  
przekazuje potężne czopie i postanowiło do-  
nowa przedwzrostnie zmarłą grę. Powod nawet za-  
budnie iokunastu programistów, by sokończył  
rozbrańny projekt.

### Eidos i Agonywa

Jedną z najbardziej zastraszonych w branży firm  
szwecyjski Eidos Interactive ma powoli Agonywa  
Mimo posiadania w katalogu wydawniczym tak wy-  
pasionych marek jak TOMBS BAIDER czy CHAMPION-  
SHIP MANAGER, spółka nie jest w stanie wypić na  
plus. W tej chwili zarząd kochający negocjacje w sprawie  
właściwości przedsiębiorstwa innej kompanii.  
W grę wchodzi Electronic Arts, Ubisoft oraz inne  
starczy spoza branży. Śmiech, nie przewidzi.

### Mik powrót gryzaka

Jeżeli do niedawna mówiło się, że gry na konsolach  
niezbawione są błędów. Dobiegający końca rok  
2004 zdezaktualizował to twierdzenie. Na rynku  
pojawiła się cała masa niedorobionych bądź prze-  
wrożeń wydanych produktów, wśród których zna-  
leży się także tytuł jak THEEP DEADLY SHADOWS.  
Czarna goryczy przeka wydany przez Sony RODDAR  
2004 Demo Uno, który bezczelnie kasował wszystkie  
nie zaplone na karcie pamięci szary gry. Świat wie  
i się na pierzy i szep na głowie!

### Płomień Melbourne

Powód milion piratów pyc DVD opalono niedawno  
w australijskim Melbourne. Istotą giniarza ko-



# Podstuchaliśmy...

## Nowi NWN

W pierwszym dniu sprzedaży konsolowa wersja GTA: SAN ANDREAS znalazła 2 miliony nabywców, zaś HALO 2 - o 600 tysięcy więcej. Przy okazji "wiosesoch" rekord WORLD OF WARCRAFT też okazał się mały, ale i tak Blizzard nie się czymś psu. Otwierając miliona kopii to jak nie sięć widać wynik rowersowy. Trzeba jednak pamiętać, że pierwsze dni reakowane są też zamówieniami do zrealizacji w systemie przedpłat.

## Paradoksalny C.A. Projekt

W pierwszym kwartale 2005 roku firma C.A. Projekt wydała w naszym kraju 3 gry firmy Paradox. Jest to głównie dzięki temu, że EUROPA UNIVERSALIS III. Będą to: VICTORIA (Europe od początku XIX wieku do końca XIX), CROWN OF THE NORTH (okres od 1275 roku do 1840 w Skandynawii) i TWO THRONES (królestwo konfliktów w latach 1387-1480).

## Stawiam wzorem

Bratnowi lechurzy się zachwyceni nowym zabezpieczeniem, które jest inny z HALF-LIFE 2 Steam. Co prawda wystarczył on legalnym użytkownikom, ale nie wszystkim (bratnowi z nielegalnymi). Niektórzy nie legalnych kradzieży, ale jednocześnie utrudnili życie piratom. Wiele razy po raz kolejny dowiedzieli się, że używają użytkowników.

## Konflikt na północy

Polska premiera gry ROLLERCOASTER tytułu ASHER TYCOON 3 i spóźnił się. Wiczyli, że to było pierwsze miejsce. Według nieoficjalnych danych, konflikt między zachodnimi wydawcami gry i ich deweloperami. Obecnie będzie to być pierwszy oficjalny patch.

## Wzrost NWN

Grę CHILDREN OF THE NILE (trójwymiarowy idea FARAONA) będzie zawierał dysk dodatkowy, w którym znajdziemy 10 filmowych sekcji z komentarzami najwybitniejszych producentów zeporu deweloperskiego, ścieżkę dźwiękową z gry, plany i rysunki oraz kalendarz na pulpit. Polska premiera odbyła się pod koniec stycznia.

## Stawiam na parę

W sklepach można już znaleźć kilka ciekawych relacji. Pojawia się zestaw SETTLERS 4 plus dwa dodatki do nocnej gry, a także doposażona edycja kolekcjonerska NWN, zawierająca dwa dodatki, mapy, powiększone mapy. Wskazano ją do tego, że jest to najlepsze pudełko z wyprodukowanym logo gry. Do sklepów trafił także pak SCHIZM plus REAL DM, które rodzime i leniwo dołączyły do przysięgi.

## Fuel

Zwierciadła wyścigi samochodowe. No, nie tylko. W garażu stoją terenówki z napędem na cztery koła, wózki typu buggy, a także wesołe motoroweczki. Wybierasz dowolny pojazd, po czym ruszasz na jedną z kilkudziesięciu tras ciągnących się przez 30 różnych środowisk. Gnasz przez klasyczny amerykański step, okolicę Wielkich Jezior, słoneczną plażę, egzotyczne wyżyny upstrzone pagodami, dolinę Amazonki czy kanadyjskie pojezierze, gdzie mocarni drwale spławiają dopiero co ścięta pniaki. Nie jesteś w żaden sposób ograniczony. Możesz jechać

gdzie chcesz i jak chcesz, oczywiście do momentu, w którym jeszcze możesz jechać. Wielką zaletą programu stanowi zakreślony model jazdy. Niesamowicie skoki, tikoki, nagie zrywy i kolowania nie mają wiele wspólnego z rzeczywistością, ale bawią doskonale. Fani gier takich jak RE-VOLT i TOON CAR już mogą szykować świnki!

## Sims 2: University

Jeśli bawisz się właśnie śmierdziuchem z Kleocora Dona da, odłóż go na bok. Popraw kołnierz, przeczesz włosy. Siądź dumnie za biurkiem, wyciągnij kajet i notuj, juuuz! Raus, raus, nie objęj się. Jesteś na wykładzie! Nie wolno ci też pyskować, a nawet spoglądać w stronę profesora! Gdy ów cię o coś zapyta, odpowiadaj stojąc na baczność tudzież przyjmując odpowiednio lichą i marną postawę. Jesteś na UNIWERSYTECIE! Pierwszy oficjalny dodatek do THE SIMS 2 pozwoli ci

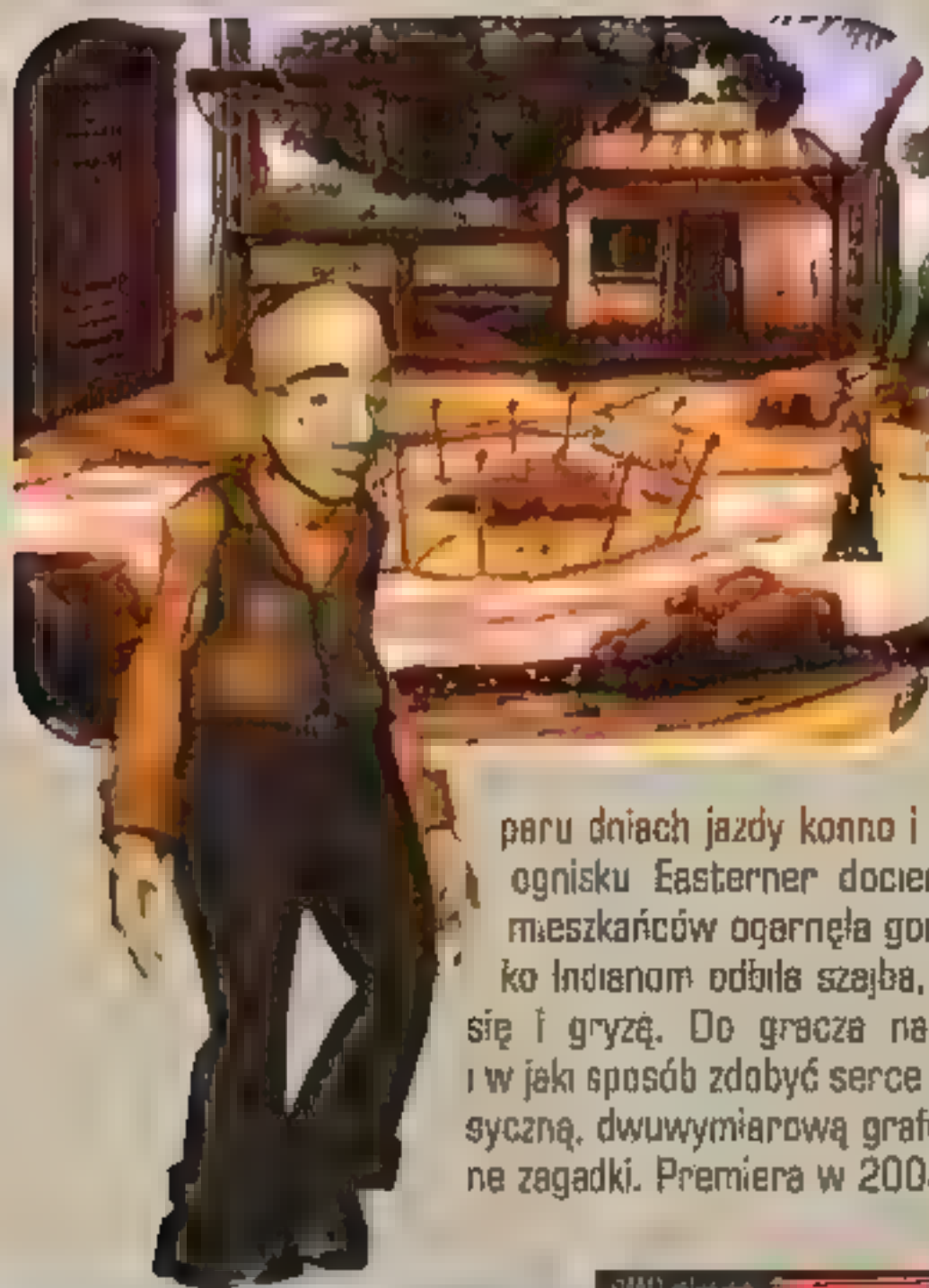
# TOP-13 LISTA

1	NFS: Underground 2 PC, PS2, Xbox, GCN 209	8	Baldur's Gate 2 PC 104
2	Diablo 2 PC 008	9	MOH: Pacific Assault PC 212
3	Spellforce: The Order of Dawn PC 169	10	GTA Vice City PC, PS2 025
4	Warcraft III PC 010	11	Morrowind PC, Xbox 034
5	FIFA 2005 PC, PS2, Xbox 206	12	Rome: Total War PC 204
6	Painkiller PC, Xbox 060	13	NFS: Underground PC, PS2, Xbox, GCN 127
7	The Sims 2 PC 199		



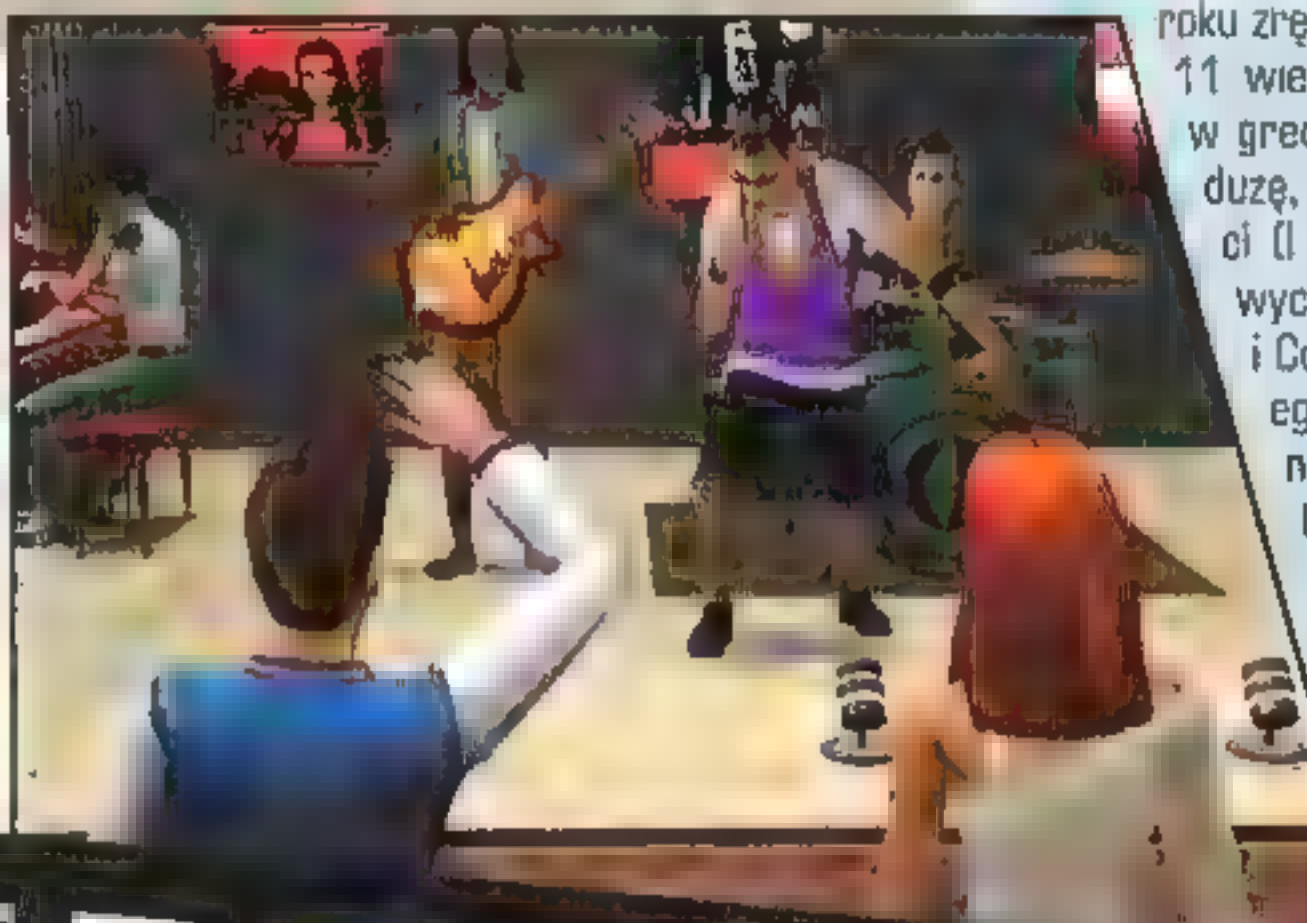
# Al Emmo

PC



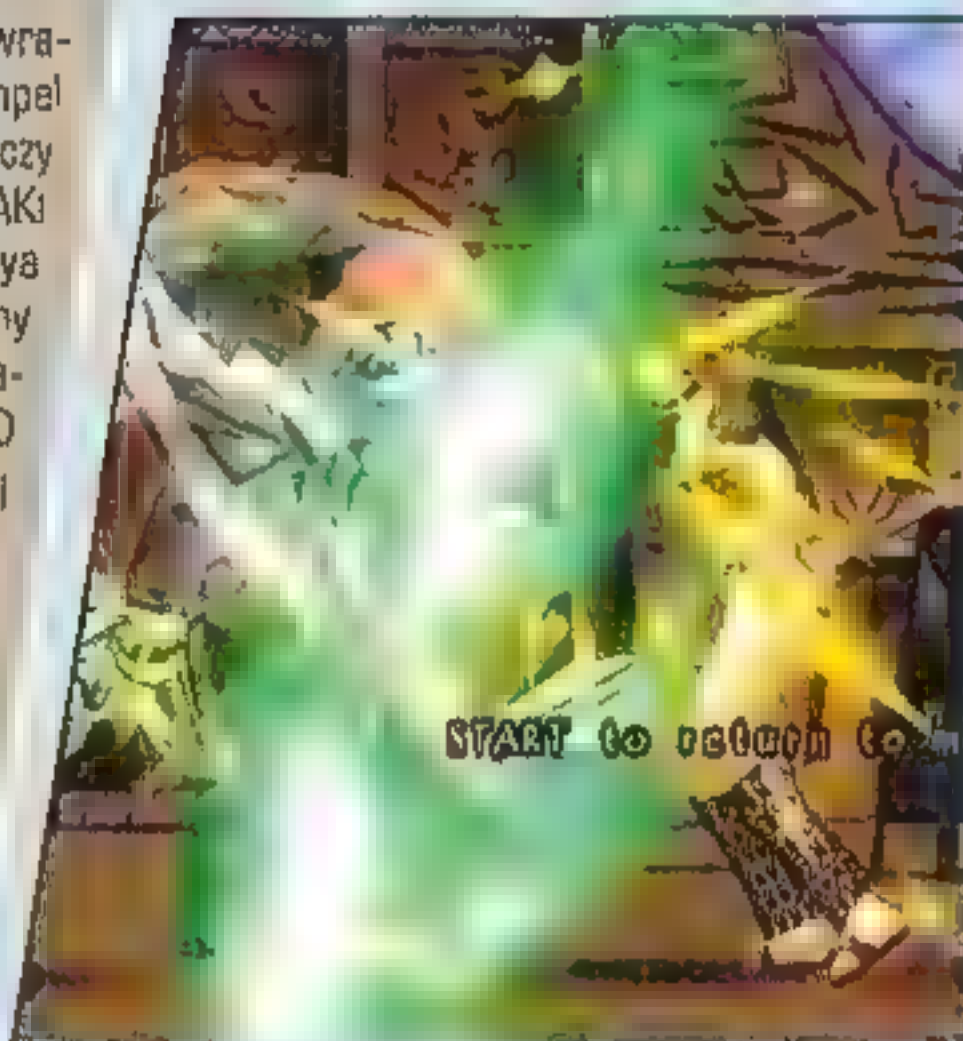
**K**lasyczne przygodówki wracają do łask. Nasz kumpel z redakcji, Mamut, kończy właśnie prace nad CHŁOPAKI NIE PŁACZA, a goście z Himalaya Studio, których w ogóle nie znamy (i na pewno nie są naszymi kumplami) mają przy grze AL EMMO AND LOST DUTCHMAN'S MINE. Jej głównym bohaterem jest starszy, ci się farmer Easterner, który ma dość życia w samotności. Postanawia wyruszyć w drogę, by w krainie zachodzącego słońca odnaleźć babę swoich marzeń. Po paru dniach jazdy konno i kilku wieczorach spędzonych przy ognisku Easterner dociera do miasteczka Anozira. Jego mieszkańców ogarnęła gorączka złota, obozującym niedaleko Indianom odbiła szajba, a lokalne nieświszczuki wściekły się i gryzą. Do gracza należy decyzja, co z nimi zrobić i w jaki sposób zdobyć serce ukochanej. Program oferuje klasyczną, dwuwymiarową grafikę, dużą porcję humoru i trudne zagadki. Premiera w 2005 roku.

rozpocząć edukację na wyższej uczelni. Będziesz biegał na zajęcia, zaliczał egzaminy. W akademiku poznasz zwariowanych ludzi i wpadniesz na najbardziej zakrecone imprezy we wszechświecie. Program przyniesie też całą masę dodatkowych przedmiotów, ciuszków i innych bonusów. Pewny hicior!



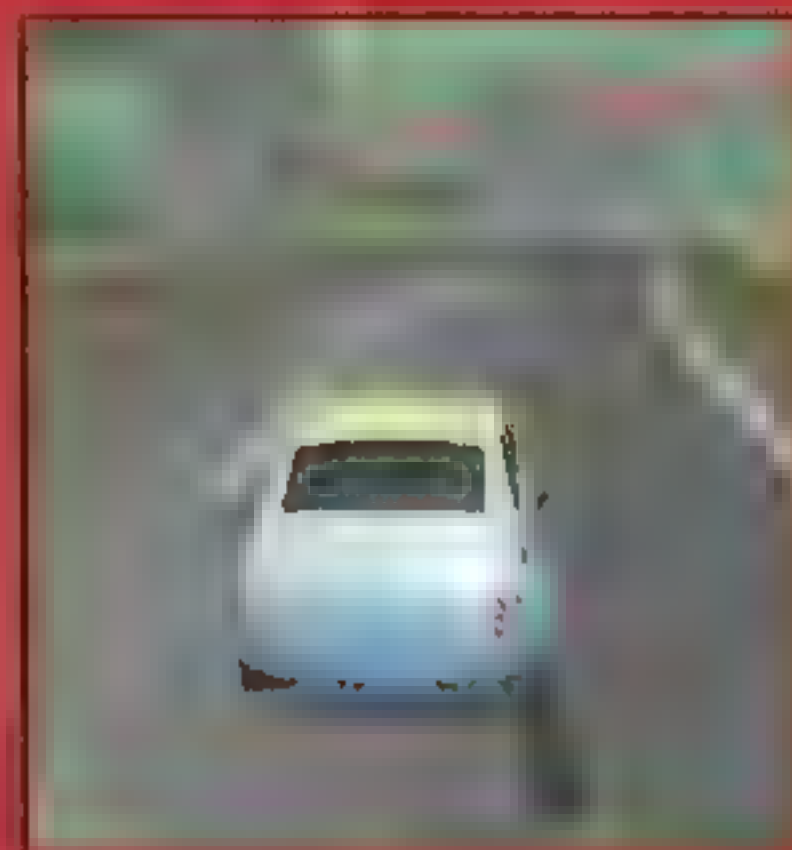
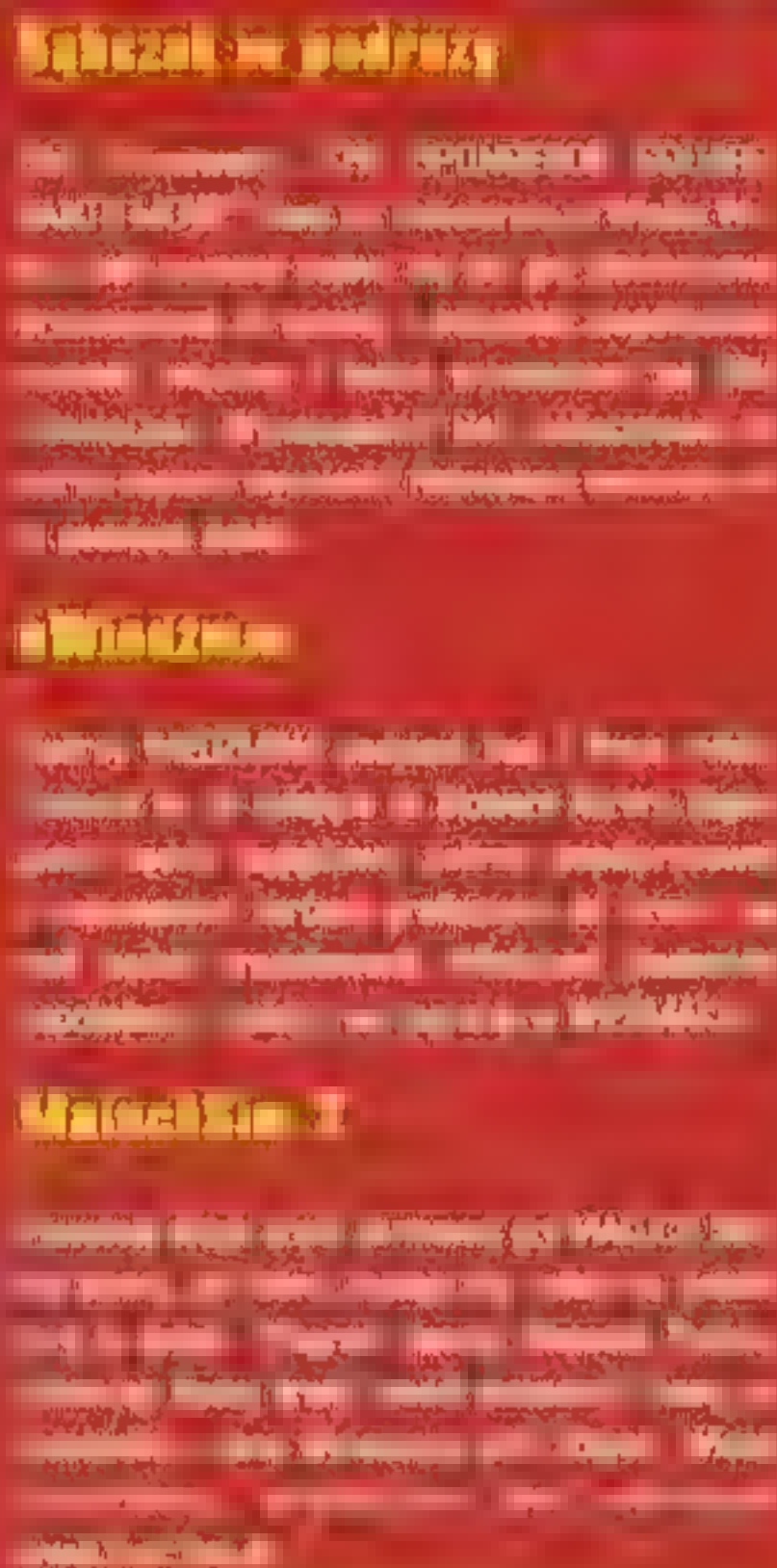
# Mythic Blades

PC



**M**ordobicie? Na pięceta? To nie 1 kwietnia! Okazuje się jednak, że firma Cartel Games wcale nie jest do śmiechu. Przygotowywana od ponad roku zręcznościówka MYTHIC BLADE przyniesie 11 wielkich wojowników, o których czytałeś w greckich mitach: Jasona, Perseusza, Meduzę, Odyseusza, Atalantę i innych. Goście ci (i gościny) stoczą bój na 10 zabytkowych arenach, w sąsiedztwie Panteonu i Coloseum. Wszystko po to, by dopaść ego Zeusa, władcę gromów, który zaczyna coś przebąkiwać o urlopie. Na sztach i filmikach udostępnionych przez producentów widać szybką akcję i dynamiczne mordobicie, lecz grafika nie wygląda powalająco. Szkoda, bo sukces tej produkcji mógłby zachęcić duże firmy do ponownego zainteresowania się mordobiciami.

# Podstuchaliśmy...



# PRZEBOJÓW

# Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

## Poczekalnia...

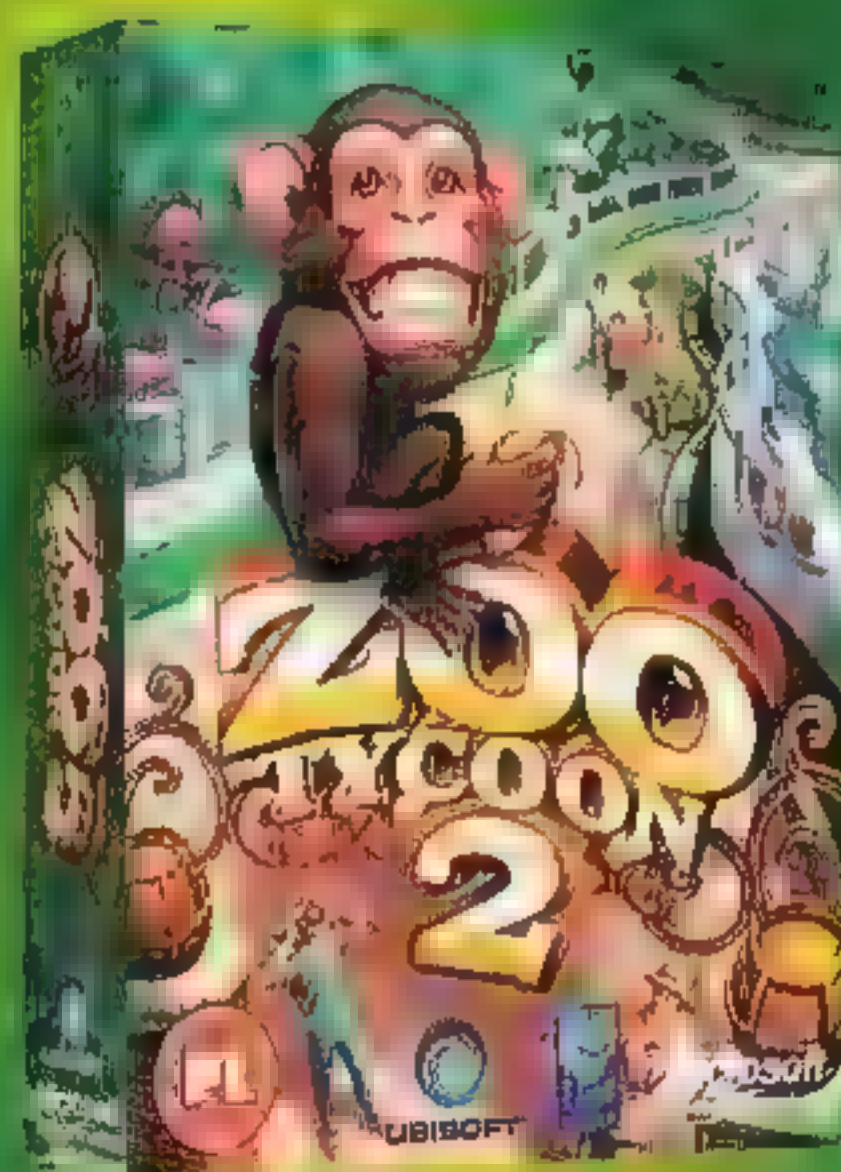
190 DOOM 3 - PC, Xbox	217 Leisure Suit Larry - PC, PS2, Xbox
203 Colin McRae Rally 2005 - PC, PS2, Xbox	227 Vampire: The Masquerade - Bloodlines - PC (NFB)
213 SW: Battlefront - PC, PS2, Xbox	228 Men of Valor - PC, Xbox (NFB)
210 Call of Duty: United Offensive - PC, MAC	218 NHL 2005 - PC, PS2, Xbox, GCN
214 Sentinai 4 - PC, PS2, Xbox	219 Athens 2004 - PC, PS2
223 Half-Life 2 - PC (NFB)	197 Juiced - PC, PS2, Xbox
215 Tony Hawk's Underground 2 - PC, PS2, Xbox, GCN	211 Richard Burns Rally - PC, PS2, Xbox
205 Kohan 2 - PC	229 Sabotage - PC (NFB)
224 LotR: Battle for Middle-earth - PC (NFB)	220 Knights of Honor - PC
191 Codename: Panzers - PC	230 Rollercoaster Tycoon 3 - PC (NFB)
207 Warhammer 40,000 - PC	221 Mortyr 2 - PC
216 Armies of Exigo - PC	231 Counter Strike Source - PC (NFB)
208 Full Spectrum Warrior - PC, Xbox	201 Xpand Rally - PC
225 NBA 2005 - PC, PS2, Xbox, GCN (NFB)	222 K1 Switch - PC, PS2, Xbox, GBA
226 Prince of Persia 2 - PC, PS2 (NFB)	232 D-Day - PC (NFB)

Lista dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LRCL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer - jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje - wyślij wiadomość o treści LRCL.nazwa gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS - bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie [www.click.pl](http://www.click.pl)

Wśród uczestników konkursu SMS rozdajemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

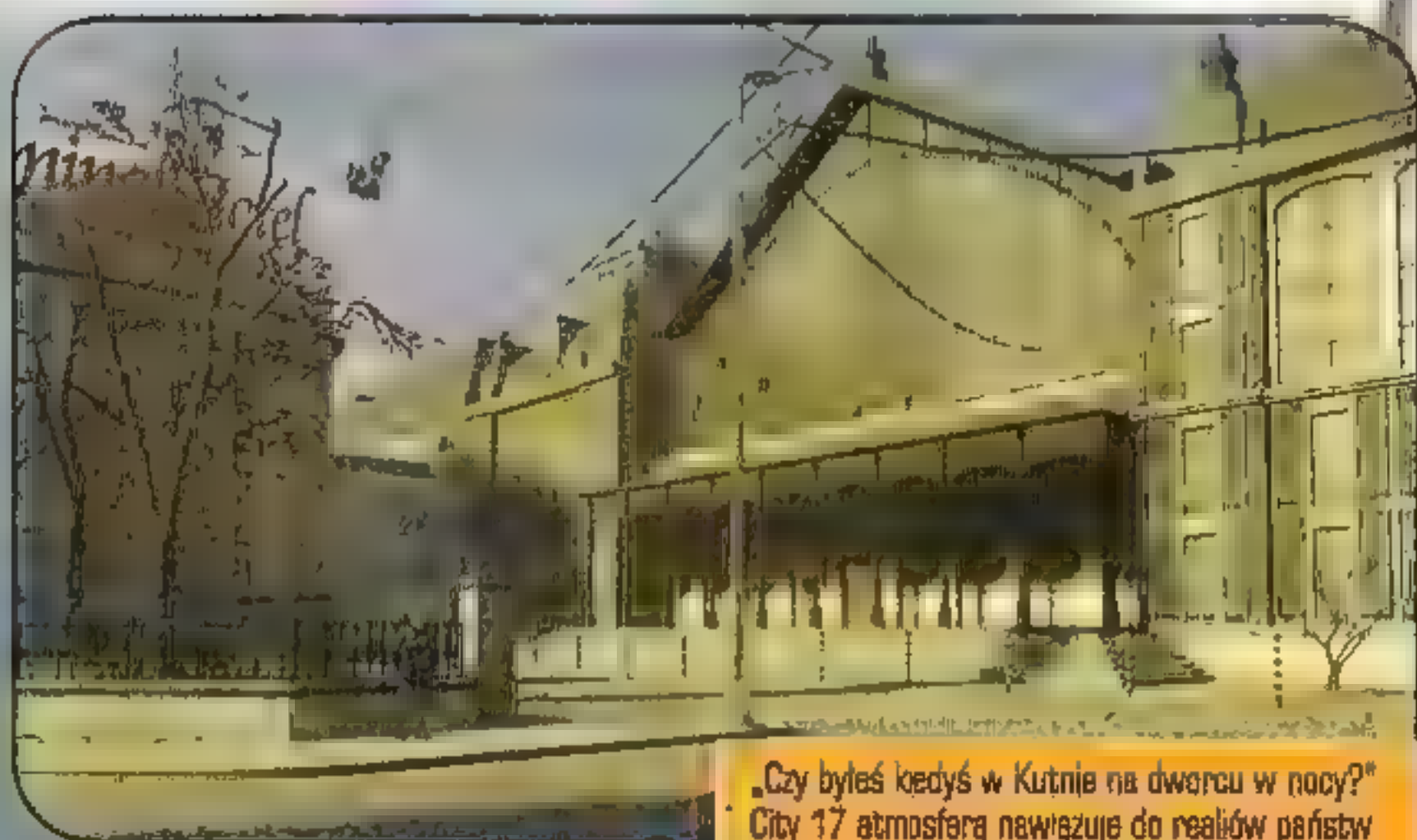
CDPROJEKT





Raz na dekadę zdarza się gra, która ustawia poprzeczkę na poziomie, do którego inne tytuły nie potrafią doskoczyć przez kolejne 10 lat...

# HALF-LIFE 2



„Czy byłeś kiedyś w Kutnie na dworcu w nocy?” City 17 atmosferą nawiązuje do realiów państw bloku wschodniego w latach 80.

Drog. Czytelniku, jeżeli przeczytałeś ead i zaobserwowałeś wzmożoną pracę swoich ścianek, oparuj się. Nie mówię jeszcze o HALF-LIFE 2, ale o „jedynce”. O grze, do której mam bardzo osobisty stosunek, której towarzyszą moje najmiłsze związane z grami wspomnienia. Być może to czas tak wyidealizował istniejący w mojej głowie obraz HL. Ta gra stanowi kwintesencję wszystkiego, co w grach FPP najlepsze. To idealna synteza nieustannego napięcia, porywającej atmosfery, intrygujących zwrotów akcji i pokładów grywalności. Zrozumie to każdy, kto tak jak ja z duszą na ramieniu przekradł się obok ogromnego, ślepego monstrum. Kto na wąskiej tamie toczył nierówną bitwę z wojskowym śmigłowcem. Kto dwukrotnie uśmiercił pancernego olbrzyma. Kto pamięta podziurawiony kulami szyb wentylacyjny.

**Dyle Fish:** Trochę głupio się przyznać, ale wszystko, o czym opowiadasz, mało miejsce tak dawno temu, że nie pamiętam ani ślepego monstrum ani pancernego olbrzyma, co najwyżej podziurawiony jak ser szwajcarski szyb (też bardzo, przez mgłę niż naprawdę). Za to zapadły mi w pamięć: pełna fruujących Obcych komora teleportacyjna, zabójczo przekonywująca Sztuczna Inteligencja (szczególnie grupy komandosów) czy pokój, w którym wylądowanie elektryczne kawałek po kawałku niszczyły... Upsss. Trochę się zapędziłem. Niby nic nie pamiętam, ale z każdą chwilą coś sobie przypominam. O niewielu grach mogę coś takiego powiedzieć. Ale dosyć tego kadzenia HaeLowi. Umarł król, niech żyje (nowy) król!

**F:** Dokładnie. Sam również niepotrzebnie pa-

kuję się w patos. Nieważne, co było kiedyś zwłaszcza że pewnie wielu naszych czytelników zna HALF-LIFE A jedynie z takich beznadziejnych, cikliwych wspomnień. Na bok sentymenty, z dawną oczekiwaną sequel nadszedł, a Valve ma nadzieję ponownie pozamiatać rynek.

**CF:** Czy pozamiata to się jeszcze okaże, bo na początku 2005 r. ma się przecież pojawić wcale nie gorzej zapowiadający się S.T.A.L.K.E.R.

## FABUŁA, KTÓREJ NIE MA

**F:** A jak ci się widzi fabuła HALF-LIFE 2? W Sieci czytałem już wiele krytycznych opinii na jej temat – ze szczerką, niejasną i ogólnie do bani. Prawda jest jednak nieco inna. Ścieżka fabularna podana jest w sposób bardzo subtelny, może nawet za bardzo. Zrozumienie świata przedstawionego, motywów, którymi kieruje się bohater i roli postaci NPC wymaga skupienia się i łowienia wszelkich wskazówek, jakie podsuwa nam

gra. Wycinki z gazet zdobące ściany, graffiti, audycje telewizyjne, propagandowe komunikaty, kwestie przyjaznych nam bohaterów, podsłuchane dialogi, wreszcie rozpoczynające grę zagadkowe słowa G-Mana. Autorzy postawili na inteligencję i dociekliwość graczy, zdolność kajaczenia faktów, myślenia perspektywicznego, snucia domysłów i hipotez. Sam Freeman ponownie nie wypowiada ani słowa, a postacie do niego przemawiające zakładają, że jest on doskonale zorientowany w całej sytuacji.

I można by się do tego przydzielić, gdyby nie fakt, że jest to doskonała uzasadniona przez fabułę. Bohater gry jest bowiem równie zdezorientowany co kierujący jego poczynaniami gracz.

O co chodzi? Otóż nikt

nie wie, za Gordona

„nie było” przez

parę ostatnich

lat. Ze strzęp-

ków informacji

powoli wylania

się historia... Po

wyderzeniach

z Black Mesa Rese-

arch Facility, Gordon

Freeman przyjął propo-

zycję pracy dla tajemnicze-

go G-Mana.

**CF:** Tylko że innego wyjścia

nie miał. Bo co to za wybór –

śmierć albo życie. A właśnie tak

sprawę postawił G-Man.

**F:** Dokładnie, wybór

nie miał tragiczny, bo

w efekcie bohater

został zawie-

s z o n y

Ten most zaraz runie w cholerę, a psom Kombina-tu stanie się krzywdę. Fizyka napędza tę grę







Walka ze śmigłowcem to ukłon w stronę fanów pierwszej części gry. Rzeczywiście, cieszymy się :)

w czasie i przestrzeni, i znalazł się w stanie re-targu. Przez kilka lat jego nieobecności na Ziemi sporo się zmieniło. Ludzkość została zaatakowana przez obcą cywilizację Combine. Opór Ziemi został zmiażdżony w ciągu kilku godzin. W obliczu nieprawdopodobnie zaawansowanej technologii Obcych dalsza walka nie miała sensu. Przywódcą i głosem Ziemi został niejaki dr Breen, który ułożył się z agresorem, oddając planetę w ręce najeźdźcy. Łuszczona populacja ludzi skupiła się w wielkich miastach, a Combine rozpoczął proces przekształcania Ziemi we własną kolonię. Zdolność reprodukcji ludzi została zahamowana najeźdźcy zaczęli osuszać oceany oraz wymieniać składniki atmosfery. Nad miastami górują olbrzymie cytadela, w których ludzie przekształceni są w żołnierzy Kombinat. Jednocześnie w obrębie miast i poza nimi zaczyna działać podziemny ruch oporu. Potrzeba im jednak bohatera, symbolu, człowieka doświadczonego w walce z obcą cywilizacją... A G-Man ma kogoś właściwego do tej roboty – Gordon zostaje wyjęty z „przechowalni” i teleportowany do pociągu wychodzącego na dworzec City 17...

CF: Jedną z hipotez mówi, że Obcy znani nam z „jedynki” również byli niewolnikami Kombinat. Odpowiednikiem dr Breena w HL był Nihilanth. Może nie występował na telebimach, ale podobnie jak doktor ek zgodził się pomagać w asymilacji swojej rasy w zamian za korzyści doczesne. Zabijając Nihilanth, Gordon po raz pierwszy naraził się Kombinatowi, jednocześnie informując go o istnieniu ludzkości. Bo niby dlaczego podniesiony zostaje alarm w całym City 17, gdy Freeman dwukrotnie pojawia się w gabinecie dr Breena podczas

niewdanej próbie teleportacji? Za drugim razem Breen rozmawia już z niezidentyfikowanym dziwnym robotem widocznym na monitorze za biurkiem. Kilka minut później widać, jak setki Scannerów wylatują w kierunku miasta z budynku nieprzypadkowo przypominającego Pałac Kultury

Sam Kombinat jest rasą od tysiącleci podbijającą inne gatunki w celu pozyskiwania ich materiału genetycznego do ulepszenia własnych tkanek i umiejętności Tacy „startrekowi” Borgowie. Dzięki teleporterom na Xen żołnierze Kombinat przedostali się na Ziemię i w ogóle mogli ją zdobyć. A Gordon Freeman to nie kto inny tylko kapitan Picard z USS Enterprise. Jego załogą są inni bohaterowie prze-wijający się w trakcie gry – Alyx Vance (Pierwszy Oficer) czy jej pupilek, mechaniczny pies wprost nazwany Dogiem (jakieś skojarzenia z androidem Data?). Jediną zagadką pozostaje G-Man (może nie tak potężny, lecz z pewnością podobny do Q ze „Star Treka”) istnieje teoria, według której jest wysłan-

niem organizacji mającej na celu powstrzymanie Kombinat przed całkowitą dominacją w kosmosie. Ale nawet twórcy gry pytani, czy to prawda, nie potrafili (bądź nie chcą) udzielić odpowiedzi.

F: A jakie wrażenie wywarła na tobie atmosfera City 17? Ja oniemiałem. Klimat państwa totalitarnego jest potężny – ciągły nadzór służb porządkowych, rewizje w mieszkaniach prywat-

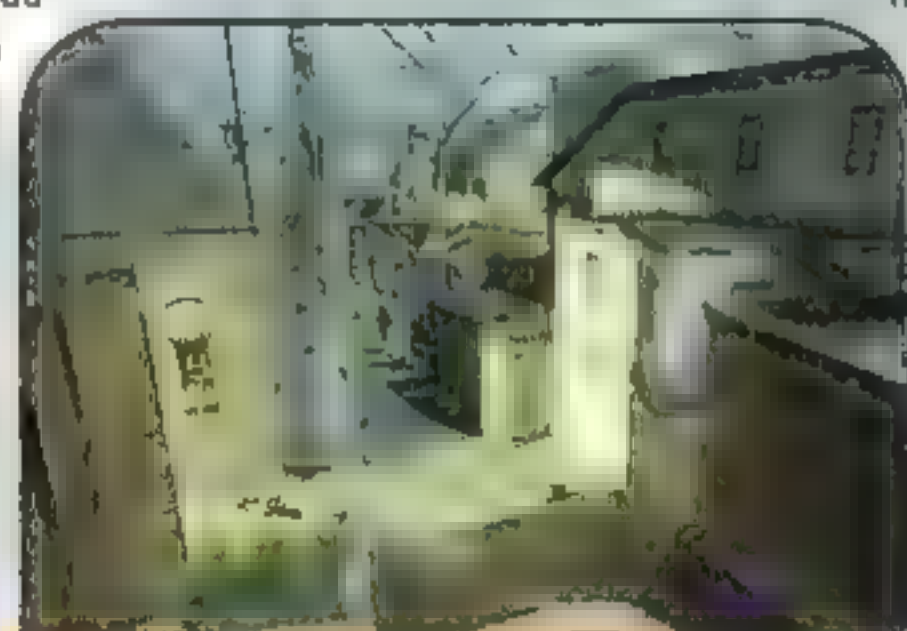
nych, zastraszeni, bliscy rozpaczli ludzie... Jeśli tak wyglądał stan wojenny, cieszę się, że mnie wtedy nie było.

## GRAFA, KTÓRA JEST I POWALA

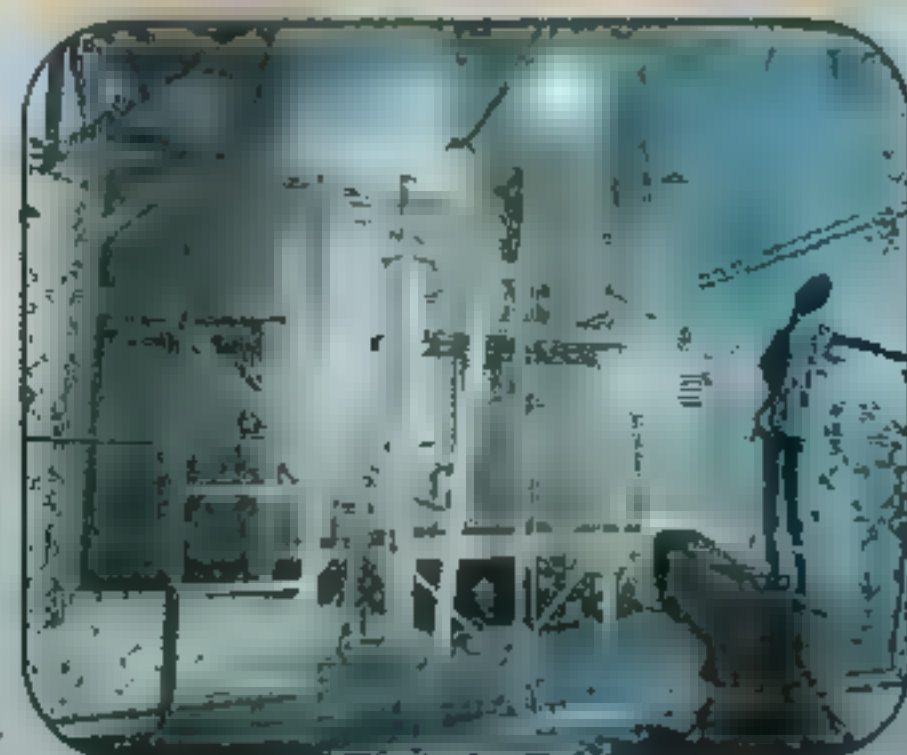
CF: HL2 to nie tylko ciekawa i wciągająca fabuła. Postarano się też o bardziej prozaiczne atrybuty, wcale nie mniej ważne dla podtrzymania panującej dokoła atmosfery terroru

Mowa oczywiście o oprawie graficznej i dźwiękowej. Prawie wszystko zostało dopracowane w najdrobniejszych detalach. Już pierwsze kroki po zagraconym peronie przekonują, że coś jest nie w porządku. Złuszczona, schodząca ze ścian farba i odpadające tynki, gdziekolwiek byś poszedł. Jednakowe, niebieskie uniformy zabzu-tych mieszkańców. Buczące, cyfrowe oczy Wielkiego Brata unoszą się nad twoją głową i rejestrują każdy twój ruch. Pstryk. Pstryk. Kontrolnie. Mają ci przypominać, że bezustannie jesteś obserwowany. Wielki B at patrzy. Mówi do

ciebie z ekranów na bar-dziej ko-drowych urządzeniach w mieście: telebimów. Staranne dobranymi formułkami, monotonnie i systematycznie w-wierca się w twoją świadomość. Cała aglomeracja to jedno wielkie getto, a przebywający w nim ludzie podzieleni są na równych oraz równiejszych. City 17. Twój nowy dom. Dopiero co przybyłeś i już nie możesz się doczekać, żeby się z niego wydostać.



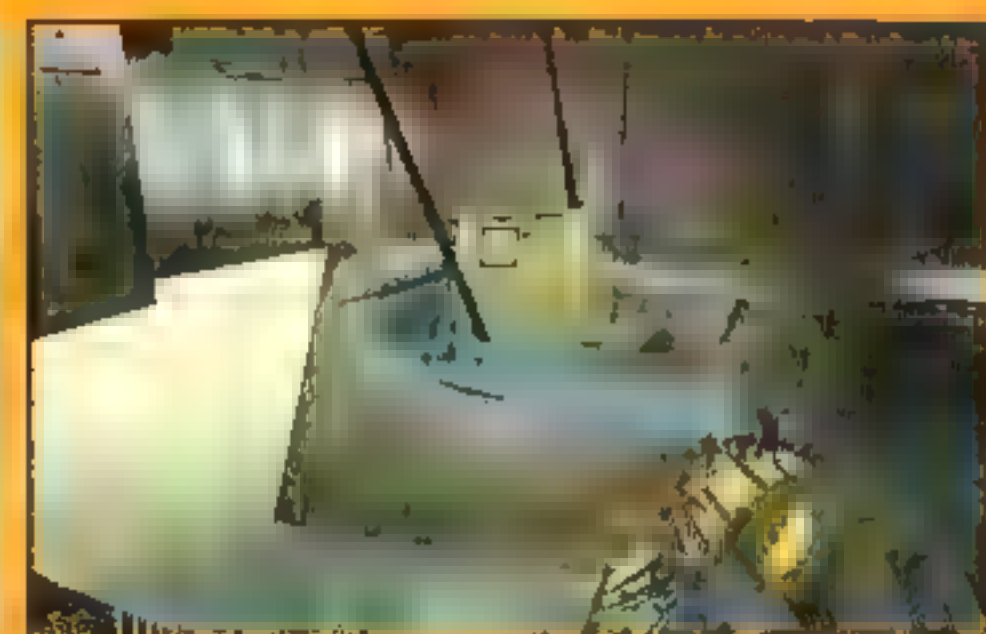
Opuszczone miasto to siedlisko potworów i dom pewnego, obłąkanego pastora



## Zajęcia z fizyki...



...niekoniecznie muszą być nieprzyjemne i męczące. Zwłaszcza, gdy pod ręką jest Gravity Gun. Można grać w piłkę...



...przybliżać przedmioty, które leżą w miejscach niewygodnych lub niedostępnych...



...przesuwać wraki aut zagrażających naszą drogę. Oczywiście nie tylko GG służy podobnym celom



Portowy dźwig ma dużo większy potencjał. I wcale nie jest trudno nim operować

## Zsynchronizuj dźwięk

CF: Do pełnego wczucia się w klimat HL2 brakuje dopracowanej synchronizacji dźwięku. Jest to szczególnie mocno odczuwalne, jeśli przesadzić się ze zbyt wysokimi ustawieniami grafiki. By głos się nie rwał, możesz:

- 1) Ściągnąć najnowsze sterowniki do karty graficznej.
- 2) Wyłączyć lub obniżyć poziom antyaliasingu.
- 3) Obniżyć o jeden poziom rozdzielczość obrazu.
- 4) Obniżyć o jeden poziom ustawienia jakości tekstur.
- 5) Jeśli posiadasz patcha z 30 listopada, kliknij w Steamie prawym przyciskiem myszy na HL2 i: wybierz „properties”, „launch options”, wpisz: -end\_async\_pre-fetch „priority 1.” i zatwierdź.

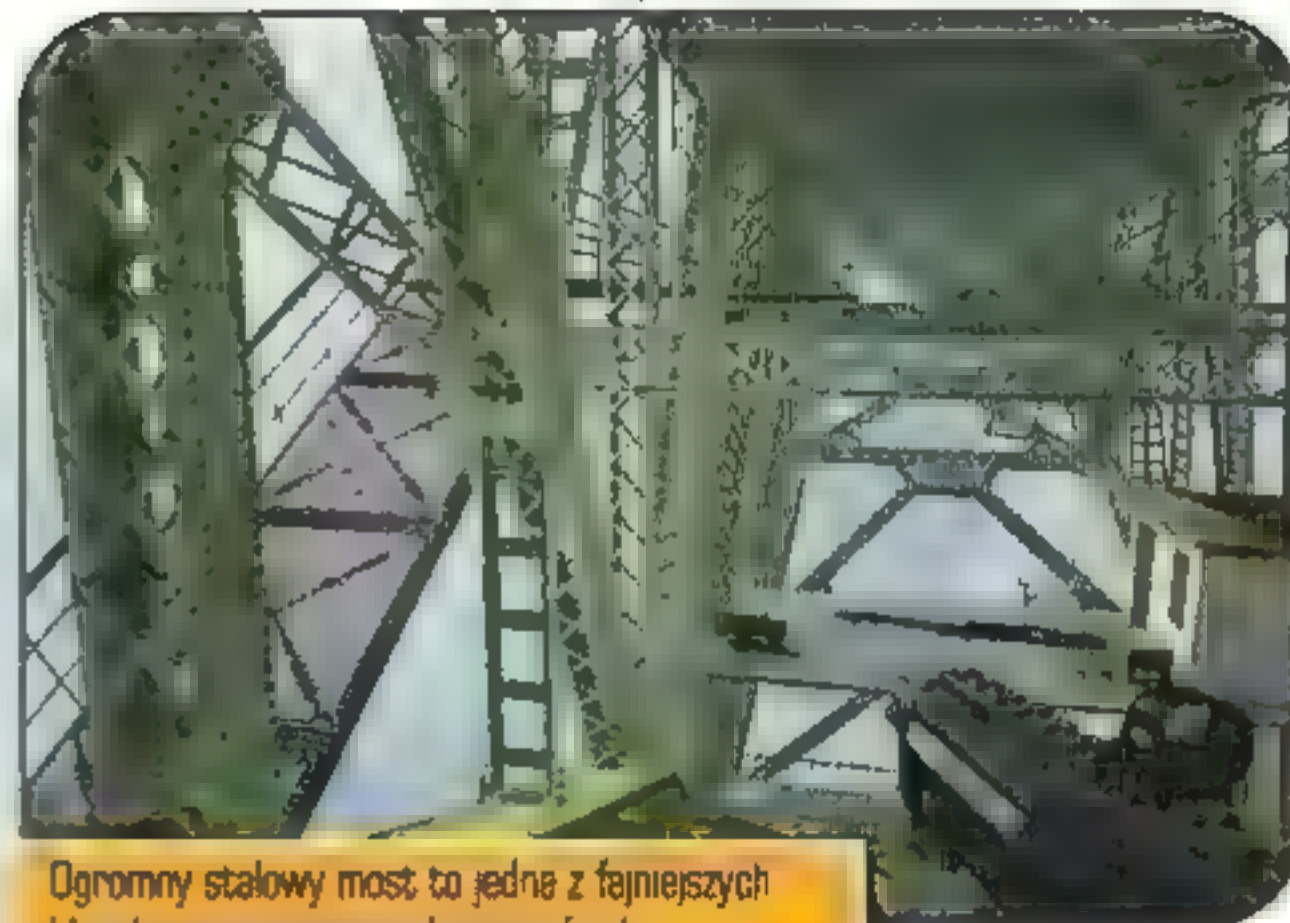
Odpal HL2. Teraz wszystko powinno być OK.



F: Freeman wcale nie zamierza wć gniazdko w City 17, ma wspomóc ruch oporu. Po paru godzinach gry zostawiamy C17 za plecami i rozpoczynamy długą wędrówkę ku... Nie będę psuł zabawy. Na każdym kroku po oczach bije graficzny przepych. To, czego dokonali ludzie z Valve, dekasuje nawet ostatniego DOOMA. Efekt zachodzącego słońca zwaia z nóg – na pececie nie widzieliśmy jeszcze czegoś takiego. Woda przepięknie faluje i wreszcie ma realistyczną, brudną barwę. Mimika twarzy jest co najmniej tak naturalna jak w ostatnim dziele id Software. Gorsze tekstury zdarzają się raz na rusko nok, przeważnie jakość bitmap jest niemal fotograficzna. Dodaj do tego dyskretny bump-mapping, piękne refleksy na gładkich powierzchniach... Obojętnie, czy pomykamy po kanałach, jeździmy po wybrzeżu, zwiedzamy posępny kompleks więzienny czy walczymy w futurystycznych wnętrzach – zawsze otaczają nas dziesiątki detali. Powyżhane ogrodzenia, sterty śmieci, wraki samochodów, spróchniałe powalone drzewa, barykady, beczki, skrzynie, zaparkowane pojazdy Kombi, pracująca maszyna, futurystyczna elektronika... Po prostu nie można oczu odewracać od tych wspaniałości!

Rwący dźwięk to problem większości zaawansowanych graficznie gier – sprzęt zwyczajnie zaczyna się dłać z braku pamięci i mocy procesora HL2 nie jest wyjątkiem. Ale jak już dojdzie do dźwięku, zaczyna się bajka! Głosem z podłączonym zestawem kina domowego i wrażenie jest piorunujące. Jakość sampli to najwyższa klasa. Efekt echa na otwartych przestrzeniach? Coś wspaniałego. Muzyka załącza się jedynie w kluczonych momentach, tak by na maksa podkreślić adrenalinę. Niby to tylko lekki ambient, ale naprawdę przemiennie i idealnie komponuje się z akcją.

Z innej beczki – zdumiewająca jest łatwość, z jaką autorzy zonglują konwencją gry. HALF-LIFE 2 raz jest interaktywnym filmem drogi, by zaraz stać się ostrym shooterem gore, klimatem nawiązującym do RESIDENT EVIL. Chwilę później zaś mamy podniesłą batalię z niespodziewanym sprzymierzeńcem u boku. Za to należą się autorom słowa uznania – grze nie można zarzucić braku urozmaiceń. Inna sprawa, że zdarzają się dłużyzny. Niektóre poziomy zostały rozwleczone do granic przyzwoitości! Ież można jeździć po



Ogromny stalowy most to jedna z fajniejszych i bardziej emocjonujących miejscówek



Fragment wybrzeża, który przyjdzie nam objechać, jest ogromny i cały czas prezentuje się fenomenalnie

plazy, zatrzymując się przy każdej szopie tylko po to, by zastrzelić kilku ukrytych w niej żołnierzy i zebrać przepisową liczbę apteczek? Jak długo zabawne jest szwędanie się po kanałach i rozwalanie każdego służbisty za pomocą wybuchowych beczek? Być może czas mi pomieszać zmysły i odebrać rozum, mam jednak nieodparte wrażenie, że grając w „jedynek”, nie nudziłem się ani przez moment. A tu czasami jest... zbyt banalne, bez ily, schematycznie.

GF: Myślę, że nie chodzi o „pomieszenie zmysłów” ani „odebranie rozumu”. Życie jest po prostu takie banalne. A HL2 jest w rzeczywistości grą tak dobrą, że potrafi bardzo osobiście odwoływać się do emocji gracza. Właśnie takie odnoszę wrażenie, czy to pierwszy raz spacerując po mieście, czy słuchając dyskusji pozostałych

bohaterów podczas pobytu w Black Mesa East. Sytuacje w stylu kłótni pomiędzy Alyx i dr Mossmann bardziej mnie śmieszą niż nużą. Cofnijmy się jeszcze do czasów HL. Nie było wtedy tak ogromnej liczby FPP'ów. W międzyczasie pojawiły się ich dziesiątki. Teraz jesteśmy ciut przesyćeni i to stąd bierze się znudzenie schematem.

#### STARCZKA INTELIGENCJA

? Największą bolączką HL2 są niedopracowane algorytmy Sztucznej Inteligencji. Nie mam zastrzeżeń do napierających na ślepo Obcych (szczególnie zombiaków i stawonogów) – wyśmienicie spełniają rolę mięsa armatniego. Wkurza mnie natomiast zachowanie psów Kombi-

natu. Zarówno regularne służby porządkowe, jak i jednostki specjalne nie są żadnym wyzwaniem dla średnio rozwiniętego manualnie gracza. Nie potrafią ze sobą współpracować czy asekuracyjnie walić zza węglów, zbyt rzadko robią użytek z granatów. Zazwyczaj stoją w miejscu i zaczynają pruć na ślepo, od święta niemrawo strajfując. Zdarzają się również poważniejsze zgrzyty – raz siedziałem na poddaszu chaty otoczonej przez wrogich żołnierzy. Jeden z nich stał tuż pod oknem, odwrócony do mnie plecami i patrzył w ścianę. Posłałem mu krótką senę w piecy – trep rozjeździł się nerwowo na boki i dalej ją wypatrywał cholera wie czego za plotem. Druga sena – to samo. Trzeciej szansy mu nie dałem. Zdecydowałem więcej emocji generują potyczki z latającymi maszynami.

GF: Już teraz jestem gotów zaryzykować stwierdzenie, że HL2 na pewno nie wywrze na gatunku FPP równie wielkiego wpływu, jak zrobił to jego pierwowzór ponad sześć lat temu Valve, mimo bardzo długich przygotowań oraz bezustannych zmian terminu premiery (był tak

moment – po kradzieży kodu źródłowego HL2 – kiedy prawie uwiaryłem, że gra nie ukaze się nigdy) zupełnie niepotrzebnie postanowiła „równać” do konkurencji poziomem pewnych elementów gry (np. linowość fabuły, także Sztuczna Inteligencja). Skoro zdecydowano się na wprowadzenie niespotykanie zaawansowanej, nie tylko jak na standardy FPP'owe, fizyki ludzi i przedmiotów, to czemu nie wykorzystano do końca możliwości interakcji z otoczeniem? Skoro pałkowaty Strider może zrobić swoją bronią dziurę w ścianie budynku, użycie nowoczesnej strzelby do rozwalania zablokowanych drzwi nie powinno stanowić żadnego problemu. Tak samo dodanie wspinalnia się po siatkach (znanego ze SPINTER CELL). Po prostu wkurza mnie, jak czasami muszę się bez sensu nabiegać :)

F: Cóż, twórcy gier nie od dziś stosują takie ograniczenia poziomów. Mnie to nie mierz, bo jakaz to by była zabawa, gdyby wystarczyło przeskoczyć ogrodzenie, wdrapać się po rynnie na dach kamienicy, poma-



Jaka ładna pani! Szkoda, że Gordon niespecjalnie interesuje się kobietami i generalnie wydaje się niecałkowicie oszokowany całą sytuacją



Walka z olbrzymimi robotami wyzwała sporo emocji. Szkoda tylko, że nie są to zbyt wymagający przeciwnicy – jak wszyscy zresztą





chać wrogom środkowym palcem i spokojnie pójść w stronę końca levelu? ]

Poziom interakcji z otoczeniem całkowicie mnie zadowala, powiem więcej – rzuca na glebe Wykorzystany silnik fizyczny Havok został dodatkowo podrasowany, w efekcie czego otrzymujemy grę, która nie ma sobie równych pod względem oddania podstawowych praw fizyki. Zaraz na początku jest plac zabaw, gdzie przy odrobinie dobrej woli można pobijać się na huśtawce bądź pokreślić na „bączku”. Często aby przejść dalej, musimy skonstruować dźwignię, wykorzystać wyporność niektórych przedmiotów, obciążyć szalkę za pomocą ciężkich przedmiotów itp. Rewelacyjna urozmaicość, fizyka jest zdecydowanie motorem napędowym HL2. Niemal każdy przedmiot można podnieść, odłożyć czy cisnąć nim w przeciwnika. Wózek możemy wykorzystać jako mobilną barykadę i bezpiecznie podejść do plujących kulami stanowisk ogniowych. Hordę zombie'ków możemy wyeliminować, spuszczając im na tły wrak samochodu. A najlepszy jest poziom, w którym nie możemy stąpać po piasku i jesteśmy zmuszeni do własnoręcznego budowania kładek, ramp i pomostów – świetna zabawa. Gravity Gun, jedna z broni, pozwala nam przyciągać nawet bardzo oddalone przedmioty i odrzucać je z ogromną siłą – ciskanie we wrogów ostrzami pil tarzonych to piękny motyw

**CF:** Przecież Alyx w jednym z rozdziałów wspina się właśnie po rynnie aż na dach. Powiesz, że się czepiam? Nie sądzę (że sądziłeś :) – przyp. F.). Czyżby wymagało to zbyt wielu zmian w kodzie źródłowym? Przecież gra ukazała się ze sporym poślizgiem. Gotów byłbym zaczekać kolejne pół roku na podobne usprawnienia.

**F:** Hajs drogi Watsonie, jak zwykle idzie o flotę :) Przez pół roku zarząd Vivendi zdychałby z głodu, a tak gra świetnie się sprzedaje w okresie przedświątecznym.

**CF:** Detektywie Rutkowski myślisz, że wydawca raczej nie ma kłopotów z wypłacalnością :).

**F:** Nie mądrzysz się :) A serio, nie sądzę, by kolejne przełożenie premiery dało jakiś efekt. Kiedyś rok temu bawilem się tym, co wybiekło ze studia Valve, gra była w powijakach – większość poziomów kompletnie nie nadawała się



Zasuwanie poduszkowcem po rozlewiskach i wyschniętych korytach rzek to świetny pomysł, tyle że troszkę zbyt mocno akapicetowany

do zabawy, bug były wszechobecne, a Sztuczna Inteligencja w zasadzie nie istniała... Był jedynie ogólny zamysł gry i niewiele więcej. Od tamtego momentu Valve wystarczył rok, aby skończyć mocno rozgrzebany projekt, a i tak nikt nie wie czy chłopaki rzeczywiście się przemęczeni. Z mojego punktu widzenia, gra zawiera wszystko, co zawierać miała i na co stać było developera

### BEZ SIECI ANI RUSZ

**F:** To już prawie koniec recenzji a nie wspomnieliśmy jeszcze o nowatorskim systemie dystrybucji i instalacji gry. Valve od początku miało

świadomość, nad jakim wielkim projektem pracuje i jako taki kasek stanowi on dla piratów. Dowiedli tego ubiegłoroczny wybiek wczesnej wersji gry i potężne zamieszanie z tym związane. Dlatego aby zagrać w finany produkt

trzeba mieć dostęp do internetu i zarejestrować własny egzemplarz w systemie Steam. Po założeniu steamowego konta i przypisaniu do niego unikalnego klucza z pudełka, zainstalowana wcześniej gra zostaje odblokowana i możemy rozpocząć zabawę (również w trybie offline natura nie). Za pośrednictwem systemu Steam możemy też pobrać grę z Sieci, płacąc za nią kartą kredytową

Mimo że procedura instalacji HL2 sprawia wrażenie zawilej, w rzeczywistości, cały proces jest prosty i zautomatyzowany. Zabołek może jedynie wymóg posiadania dostępu do Sieci, ale tego niestety przeskoczyć się nie da.

Trzeba przyznać, że w ciągu kilku pierwszych dni po premierze sprawy nie wyglądały różowo. Istniejąca infrastruktura serwarów Steam okazała się nieprzygotowana na szturm setek tysięcy

złaknionych zabawy graczy. Efekt był taki, że system został zapchany do granic możliwości, a gracze czekali po kilkanaście godzin na odblokowanie świeżo zakupionej gry. A jak działa Steam w chwili obecnej? Bardzo dobrze. Co parę dni udostępniane są update'y samego Steama i poprawki do obsługiwanych gier. Legality gracz nie musi się o nic martwić, wszystkie aktuali-

zacje ściągają się automatycznie i szybko. O, np. wczoraj Valve udostępniło tryb Multiplayer którego nie było w pierwotnej wersji gry. Był co prawda CS: SOURCE, a e wielu użytkowników domagało się klasycznego trybu Deathmatch. I dostali – co prawda na razie są tylko dwie nieco przerobione mapy z singla, a e założę się, że na kolejne poziomy nie będziemy musieli długo czekać. A Valve tymczasem usunęło już konta tysiącom użytkowników, którzy próbowali korzystać z pirackich wersji gry. Wszyscy są zatem zadowoleni ]

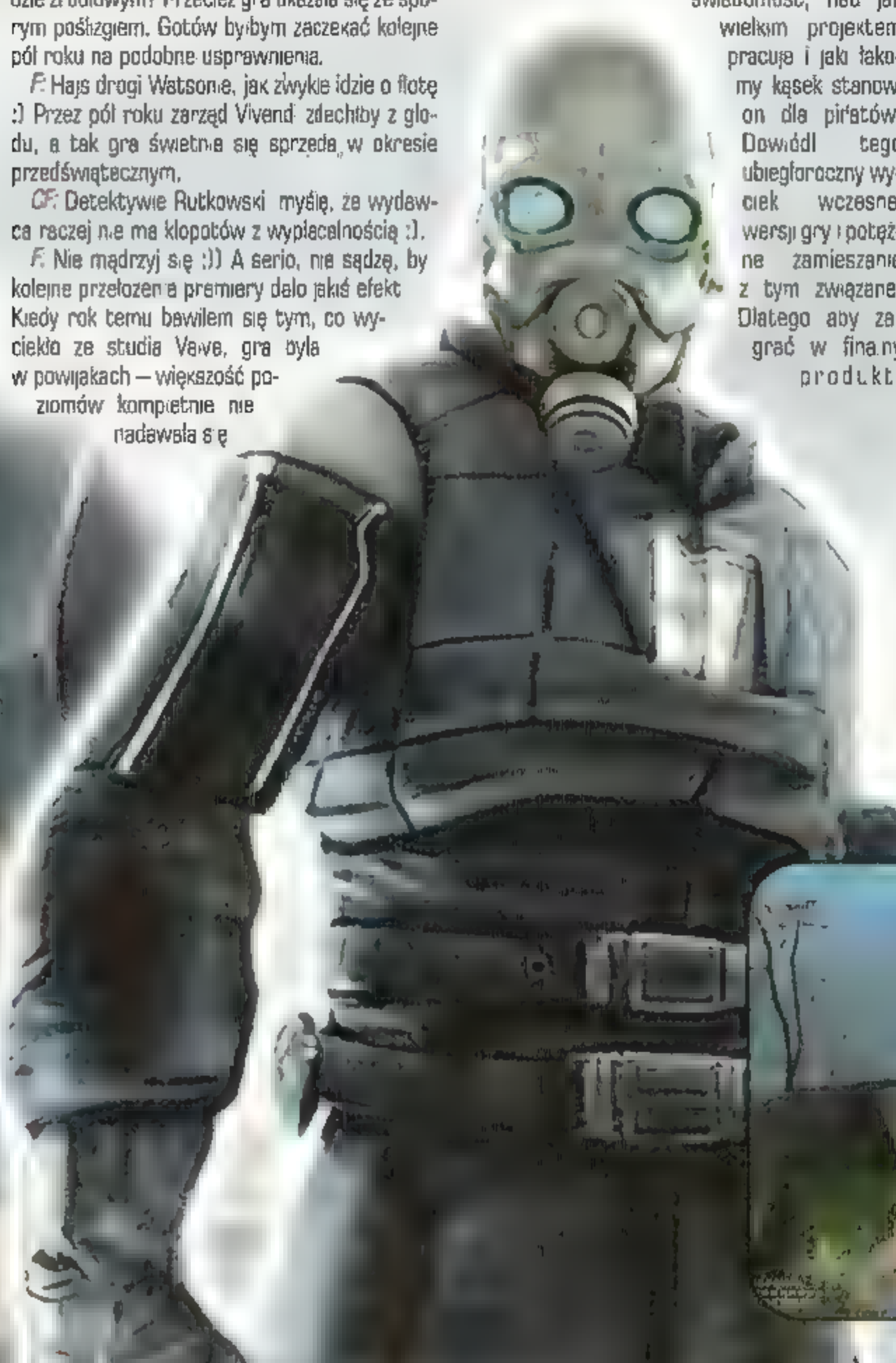
### NA KONIEC

**CF:** Cóż rzecz na koniec recenzji najgorętszej gry A.D. 2004? HL2 nieznacznie wyprzedza pe-

leton, ale przewaga jest duża, mniejsza niż miało to miejsce w 1998 roku. Widać przeblisk geniuszu. Mimo fatum ciężkiego nad większością sequeli, udało się utrzymać niepowtarzalny klimat. „Dwójka” wydaje się wyjątkowo blisko osobom sentymentalnie traktującym i pamiętającym czasy PRU.

Momentami czulem się, jakbym oglądał film fabularny o polskiej rzeczywistości z lat 80. Pusta, brudna, szara City 17. W telewizorach bełkot Pierwszego Towarzystwa. Milicja Obywatelska patrolująca ulice i pacyfikująca „niepożądany element”. Nie zmienia to faktu, że w tym roku bawilem się „z w gry, które fabularnie były równie wciągające co produkcja Valve. Jednak żadna z nich nie była dopracowana równie szczegółowo co sequel „najlepszej gry na pecety”.

**F:** Ja powiem tak... HALF-LIFE 2 to najlepszy First Person Shooter, w jaki możemy obecnie zagrać. To produkt zrealizowany z olbrzymim rozmachem, za grubym hajs i to widać na każdym kroku. Fenomenalna oprawa audiowizualna i przywiązanie do szczegółów powalają na kolana, a rewelacyjny silnik fizyczny wgnęła głowę graczowi w marmurową posadzkę. Jednak HL2 nie dorównuje poprzedniczce atmosferą bycia „pół żywym”, a gorytmami Sztucznej Inteligencji i napięciem, które często zwyczajnie siada. Niemniej to wciąż strasznie fajna gra.



Nocne menewry na skapanej w mrok, plazy trzymają świetny klimat. No i nasi nowi przyjaciele dodają nam otuchy

6

## Half-Life 2

**Wymagania sprzętowe:**  
 Łączność, Procesor 1.2 GHz, 256 MB RAM, 4.5 GB HDD

**Gra na platformy:** PC  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

**Valve / Nicolas Games**  
 WWW: <http://www.half-life2.com>

**Fenomenalna oprawa, genialnie zrealizowana fizyka i klimat**

**Problemy z dźwiękiem, wymóg posiadania łącza internetowego, słaba SI**

**Grafika**

6

**Dźwięk**

5

**Fajda**

5

Znakomita, choć niepozabawiona wpadka produkcja fani gatunku nie znajdą niczego lepszego



# THE LORD OF THE RINGS

# THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH™



Zła. Po drugie, są to pojedyncze scenariusze typu Skirmish, przeznaczone dla dwóch lub więcej graczy (z możliwością łączenia się w teamy z graczami sterowanymi przez komputer). Po trzecie wreszcie, dostajesz edytor scenariuszy sprawiający wrażenie niezwykle rozbudowanego i dość mocno skomplikowanego. Piszę „sprawiający w r a z e - nie”, gdyż w wersji

którą otrzymałem do testów od firmy Electronic Arts, ten element programu nie został jeszcze dopracowany. Ale z całą pewnością powstanie dzięki niemu mnóstwo scenariuszy stworzonych przez samych graczy, które zabawę z THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH znacząco przedłużą.

### Kampanie

Zajmijmy się na początek tą najbardziej atrakcyjną częścią programu. Na wstępie decydujesz, czy chcesz dowodzić siłami Zła, czy też Dobra, oraz wybierasz poziom trudności zabawy.

Twoim zadaniem jest pomyśleć zakończenie kilkudziesięciu misji, w czasie których dowodzisz wojskami Isengardu, Mordoru, Rohanu, Gondoru bądź prowadzisz Drużynę Pierścienia lub też któregoś z jej członków (na przykład

**Przerażający krzyk pikującego Nazgula i płomienisty Balrog z mieczem w dłoni. Szarżująca konnica Rohanu, Legolas szyjący z łuku, Gandalf niszczący wrogów zaklęciami, gigantyczna armia nieumarłych, ryczące Mumakile – świat filmowego hitu znalazł się właśnie na twoim pececie**

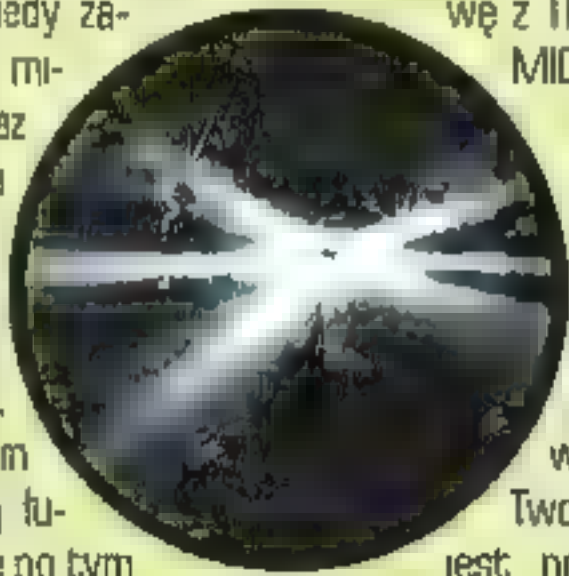
w końcowym etapie pierwszej misji Dobra musisz rozprawić się z przerażającym ognistym demonem Balragiem, mając do dyspozycji tylko Gandalfa).

Celem każdej z misji jest podbicie/wyzwolenie którejs z prowincji

### LoTR w grach

Elektronik nie miało do tej pory szczęścia w komputerowych adaptacjach. Mieszanie przypadków i akcji firmy Vivendi, zatytułowane LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING mogło być jako produkt na wymiar. Z kolei przygotowany przez Sierra RTS zatytułowany LOTR: WAR OF THE RING okazał się całkowitą kłopotą. Nieco lepiej było w wypadku LOTR: RETURN OF THE KING przygotowanego przez Electronic Arts. Ale co dzieło Tolkiena na wspólnego z grami, chociaż ładnie omerowaną łomotaną? A na RPG opartego na Tolkienie nadal czekamy.

figurującej na mapie świata. Nie masz możliwości swobodnego wyboru i musisz postępować zgodnie ze wskazaniami scenariusza, chociaż czasami zdarzają się misje alternatywne. Wtedy możesz zdecydować, którą prowincję chcesz podbić w pierwszej kolejności. Zdobyć każdą prowincję na tyko „popycha” akcję gry, ale dostarcza ci również konkretnych profitów. Na przykład otrzymujesz dodatkowe surowce, punkty dowodzenia lub punkty mocy. Co ważne, bohaterowie, a nawet wojskowe jednostki „przecho-



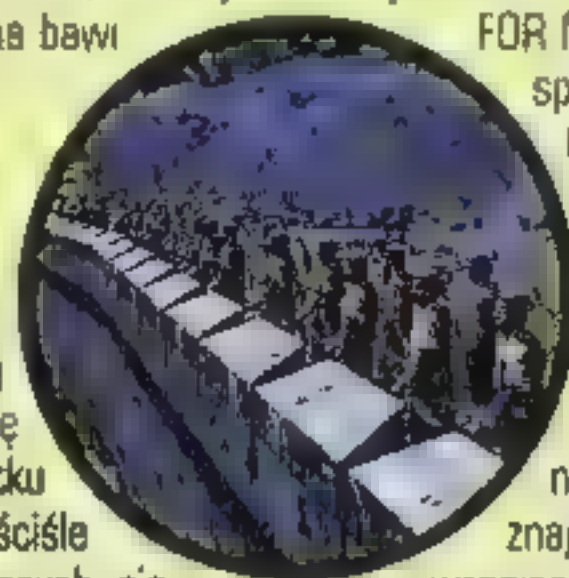




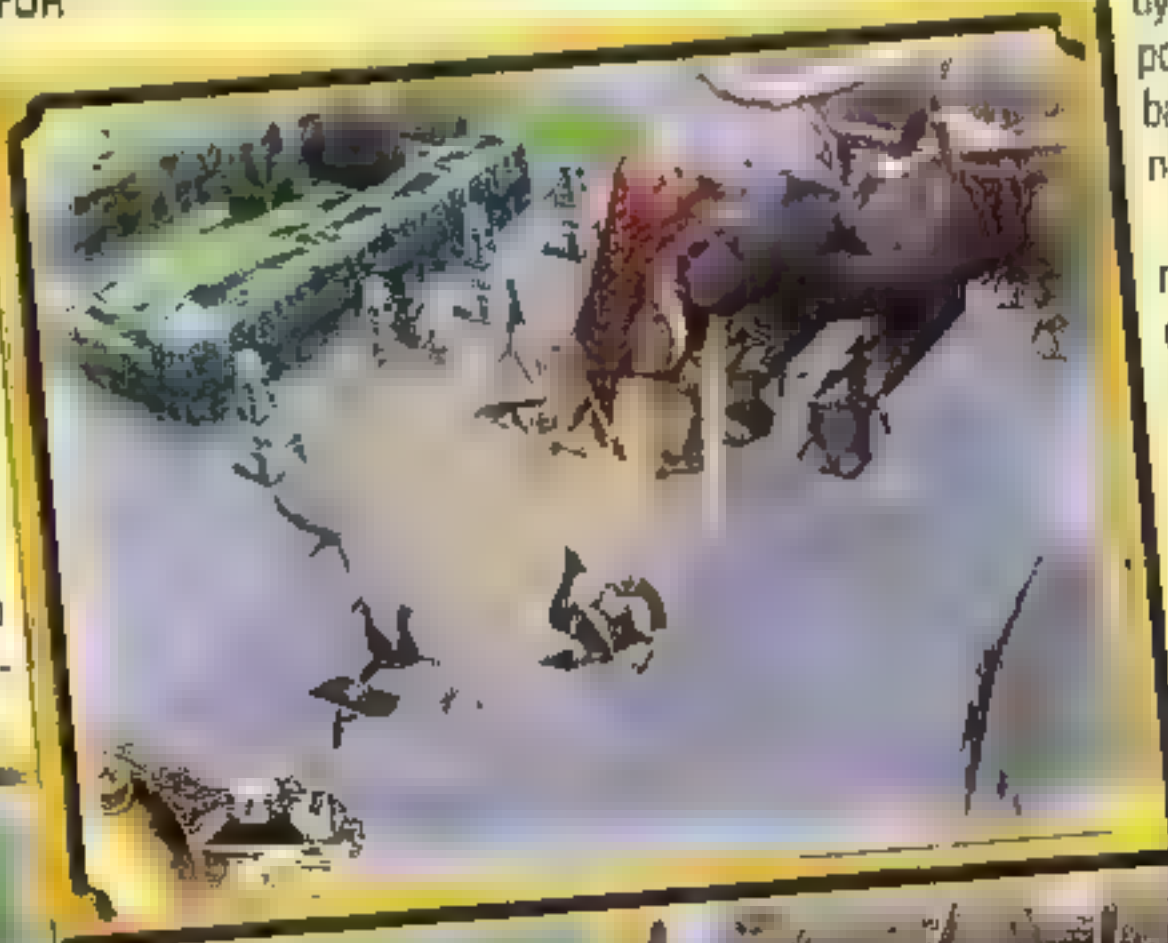
dzą" z jednego scenariusza do drugiego, dysponując zdobytymi wcześniej zdolnościami. W tym wypadku jednak nie zachodzi to automatycznie, misja po misji, gdyż w czasie trwania niektórych scenariuszy bohaterowie i wojska się zmieniają. Na przykład w jednym ze scenariuszy dowodzisz częścią Drużyny Pierścienia, a w kolejnym stajesz się wodzem rohańskiej kawalerii, walcząc o wyzwolenie kraju. Drużyna bawi właśnie gdzie indziej.

## Miasta i ekonomia

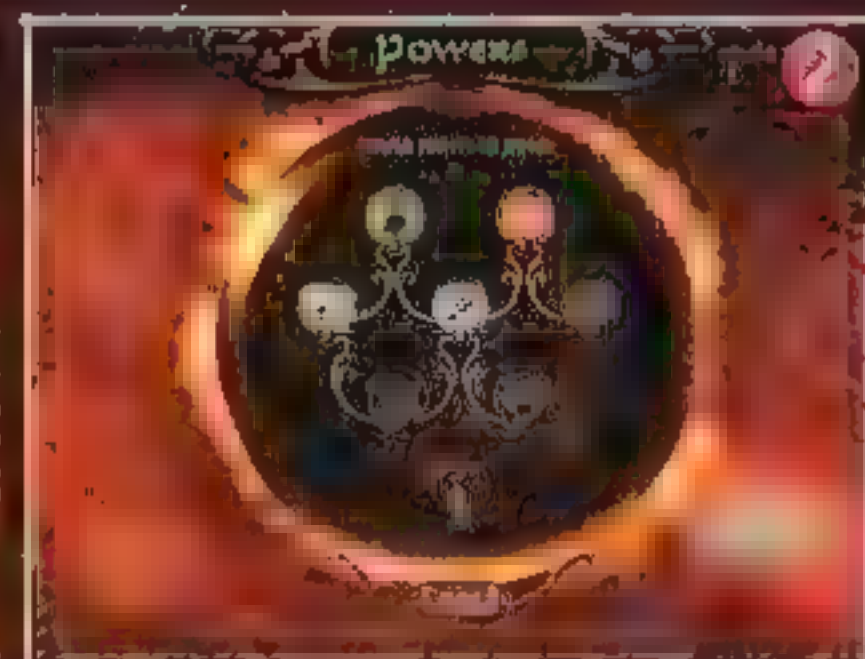
BATTLE FOR MIDDLE-EARTH nie pozostawia ci niemal żadnej swobody, jeśli chodzi o budowę miast. Tutaj od samego początku możesz wznosić budynki w ściśle określonych miejscach, znajdujących się wokół zamku. W dodatku miejsc takich nie jest zbyt wiele, więc często musisz wybierać, z jakiego typu gmachów w ogóle zrezygnujesz. Podobnie ograniczony jesteś, jeśli chodzi o urządzenia obronne. Tutaj nie wzniesiesz wielu szeregów obronnych wież, jak można robić w niemal każdym RTS-ie, począwszy od DUNE 2, a kończąc na SPELLFORCE. W BATTLE FOR MIDDLE-EARTH wybudujesz tylko to, na co pozwala ci program, i w takim miejscu, w jakim sobie tego życzy. Nie powiem, że bym podobne rozwiązanie uważał za szczególnie interesujące, ale na szczęście twórcy wprowadzili możliwość przejmowania punktów na mapie, w których to punktach możesz zbudować postarunki lub infrastrukturę gospodarczą. Co się tyczy gospodarki, na szczęście w BATTLE FOR MIDDLE-EARTH zrezygnowano z upierdliwego zbierania surowców i wysyła-



nia peonów do wszystkich krańców mapy w celu gromadzenia złota, drewna, ropy, kamieni szlachetnych, żelaza itp. (niepotrzebne skreślić). W zależności od tego, siłami jakiej strony dowodzisz, budujesz farmę, tartak lub kuźnię, a surowce automatycznie spływają do magazynów. Oczywiście można sobie zadać pytanie, czy takie rozwiązanie jest lepsze? W BATTLE FOR MIDDLE-EARTH nie znajdujesz gospodarki wroga, niszcząc jego szlak transportowy czy kopalnię. Teoretycznie można sobie wyobrazić sytuację, że wojna w danym scenariuszu będzie się toczyć w nieskończoność, ponieważ dostęp do surowców jest nieograniczony. I jeśli któraś ze stron nie znajdzie sił, by wdrzeć się do serca wrogiego państwa, przeciwnicy mogą się nawzajem szachować: każdy ma tyle sił, by się obronić, ale nie tyle, by poprowadzić decydujący atak. Związane jest to z kolejnym ograniczeniem: każda ze stron dysponuje pułą punktów Dowodzenia (Command) i nie może powołać armii, której siła/liczebność byłaby większa niż dopuszczalna.



Zdobycie punktów mocy to jeden z ważniejszych elementów gry. Im lepiej radzisz sobie w czasie walk, tym szybciej przybywają punkty mocy. Następnie inwestujesz je w konkretne zakęcia.



Wezwanie Armii Nieumarłych to najpotężniejsza zakęcia mł Dobra. Słoda, iż trwa bardzo krótko.



Przywołanie Balinaga to najlinniejszy czar Zła. Ten demon potrafi zmasakrować całą armię.

## Taktyki

Osoby przywykłe do RTS-owych zmagani szybko poczną się jak w domu. W końcu wszelkie gry bitewno-wojenne w jakimś stopniu bazują na podobnych pomysłach, wywodzących się zresztą z historii militariów. Maszyny oblężnicze oraz łucznicy zniszczą wroga zanim się zbrzy, szarża kawaleryjska zrówna z ziemią nieprzygotowaną na atak siły przeciwnika, a szczególnie potężne oddziały (np. Trolle) zapewnią bezpieczeństwo na pierwszej linii. Jednak BATTLE FOR MIDDLE-EARTH jest grą o tyle dynamiczną, że wymaga od gracza poszukiwania nowych miejsc służących do rozbudowy gospodarczej infrastruktury. Tych miejsc trzeba później bro-



Jeśli zamierzasz rozegrać pojedyncze scenariusze, radzę na początek wybrać Gondor. Po pierwsze zasady taktyczne są w tym wypadku oczywiste. Po drugie dzięki możliwości budowy trebuchetów na murach fortecznych Gondor daje się łatwo obronić. Tak więc łatwo w sposób komfortowy przyswoić sobie zasady zabawy nie narazając się na to, że zostanie się netychmiast zażenym przez wroga armię.

## Magia

Jeśli twoja armia dobrze sprawuje się na polu walki, to otrzymujesz w nagrodę punkty mocy, za które możesz następnie „wykupić” określone zakęcia ustawione w oddzielnym menu, w hierarchicznej „drabince”. Zakęcia te odgrywają nieocenioną wręcz rolę na polu bitwy. Na przykład kierując siłami Dobra możesz od początku uzdrawiać swe oddziały, a potem na przykład przyzywać sojuszników (Entowie, Elfy, konnicę Rohanu, Orły, Armie Nieumarłych), zmieniać rodzaj terenu na bardziej sprzyjający czy też powiększyć umiejętności bitewne dwóch ważnych bohaterów – Aragorna oraz Gandalfa. Z kolei kierując armią Zła, zyskujesz moc błyskawicznego niszczenia lasów i zamieniania ich na surowce, zwiększania produkcji przemysłowej czy uzyskiwania surow-





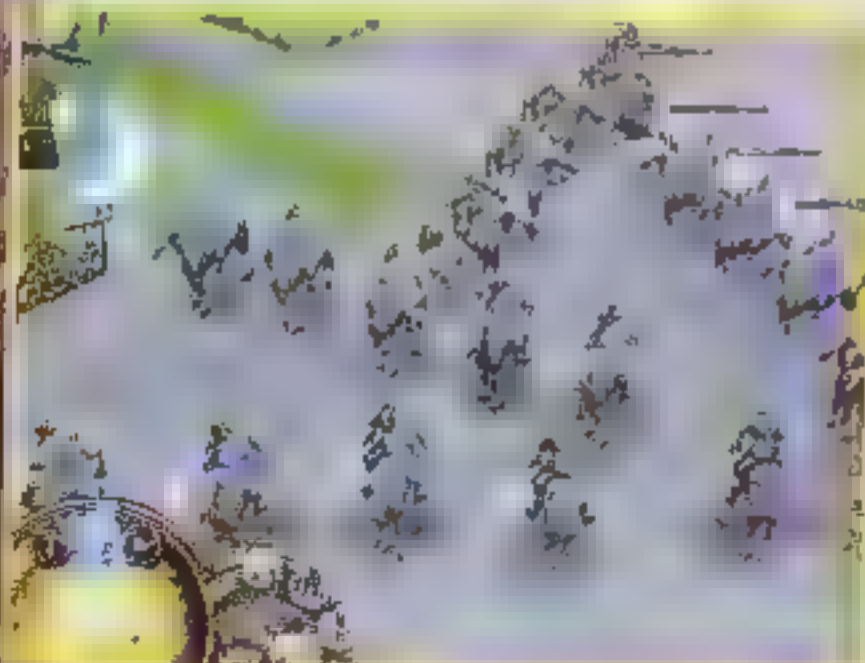
## Rady na początek

**1.** „Ekonomia, głupku, ekonomia!“. To hasło prezydenta Clintona pasuje jak ulał do BATTLE FOR MIDDLE-EARTH. Aby myśleć o powołaniu siły innej armii, musisz zapewnić sobie przyzwoite zarobki. A więc pierwsze twoje budowle powinny służyć dostarczaniu surowców. Marketplace Gondoru pomoże ci dwukrotnie zwiększyć dochody z ferm.



**2** Wysyłaj zwiadowców. Na mapie znajduje się zwykle co najmniej kilka miejsc, w których możesz zbudować farmy, kuźnie lub tartaki. Jednak, uważaj! Bardzo często w ich pobliżu znajdują się leża wrogich istot, np. Goblino lub Trolli. A zwłaszcza Trolle nie są łatwe do pokonania, gdyż potrafią jednym ciosem zabić cały oddział.

**3.** Jazda Rohanu i rycerze Gondoru są niewiarygodnie skuteczni w czasie szarży, a poza tym potrafią błyskawicznie przemieszczać się z jednego końca mapy na drugi. Ale oczywiście nie ma róży bez kolców. Piknierzy są w stanie zatrzymać atak kawalerii, zdarza się również, że konie wkraczają na teren, na którym nie mogą puścić się galopem i przez to tracą niemal całą siłę bojową. Jeśli chcesz atakować swym kawalerzystom, nie klikaj kursorem na konkretny oddział wroga, a daleko za nim. Konnica po prostu przejedzie po łbach orków i automatycznie wdepcze ich w ziemię.



**4.** Zwracaj uwagę na zdolności specjalne jednostek. Na przykład Trolle można uzdrowić karmiąc je orkami pochodzącymi z własnej armii. Możesz też zaopatrzyć je w pnie drzew lub gałęzi. Z kolei na Mumakile możesz wsadzić oddziały strzeleckie, które będą prowadzić ostrzał z ich grzbietów. Wtedy Mumakil odgrywa podwójną rolę: żywej maszyny o ogromnej sile niszczenia oraz ruchomego punktu strzelniczego. Jeszcze wyraźniej widać to w przypadku bohaterów. Kiedyś zdziwiło mnie, dlaczego moja spora armia rozbiega się na wszystkie strony w panice. Ocz, wszystko dlatego, że zawił się Król Nazguli i wydał z siebie charakterystyczny krzyk, który śmiertelnie przereził ludzi...

**5** Jedną z najważniejszych możliwości udoskonalenia jednostek jest wprowadzenie do ekwipunku płonących strzał dla łuczników lub kuszników (na przykład bez nich pokonanie En-

tów jest bardzo trudne). Pamiętaj, jednak, że w przeciwieństwie do większości RTS'ów, w THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH upgrade oddziałów N.E. następuje automatycznie. Oznacza to, że najpierw musisz wynaleźć technologię, a potem zastosować ją w stosunku do konkretnego oddziału (czyli płacisz dwa razy – raz za same projekty, drugi raz za wprowadzenie ich w życie).

**6** Punkty mocy zdobywasz nie skutkiem udanych akcji wojskowych. Jeśli więc stworzysz świetną linię defensywy i mordujesz setki atakujących żołnierzy wroga, punkty będą przyszły bardzo szybko. Wykorzystaj je rozsądnie. Jednocześnie powołanie wszystkich „magicznych” armii (Elfy, Orzy, Nielmarli, kawaleria Rohanu itp.) i rzucenie ich na miasto wroga może przynieść fantastyczne rezultaty. Ale zwróć też uwagę na fakt, że armie przywołane zaklęciami mają ściśle określony czas istnienia. Oznacza to, że w pewnym momencie po prostu rozwiewają się w powietrzu. Dlatego też zaklęcie przywołujące armię Nielmarli (która jest miagodząca siła) najlepiej rzucić tuż przy meście wroga. W innym wypadku może ona zniknąć, zanim wyrządzi poważniejsze szkody.



**7.** Bohaterowie, zarówno ci pozytywni, jak i ci negatywni, dysponują ogromną siłą (nastety nie dotyczy to hobbitów, którym trzeba dać do łapy kamienia, a potem trzymać ich z dala od bitewnego tłumy). Są w stanie zdobywać poziomy doświadczenia, co wiąże się z pozyskiwaniem nowych umiejętności. W czasie trwania kampanii, utrata jednego z bohaterów zwykle oznacza przegraną w całym scenariuszu, ale w czasie trwania pojedynczej misji herosów możesz przyzywać w swoim zamku. Ci naprawdę dobrze kosztują „oczy z głowy”, ale też potrafią nieźle zaleźć wrogowi za skórę.

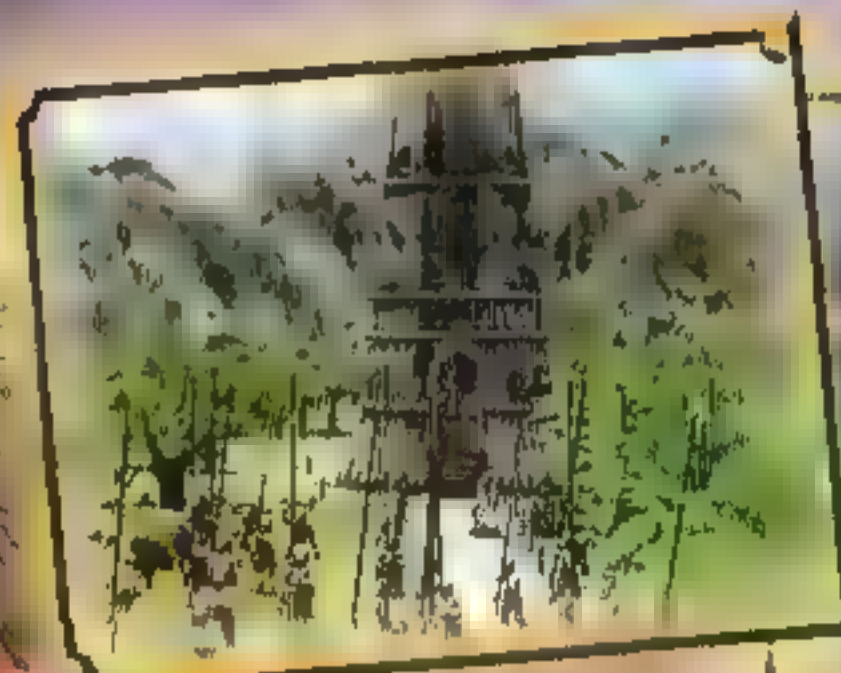
**8.** W czasie trwania kampanii znajdziesz miejsca, w których wybrany bohater automatycznie „wskakuje” na wyższy poziom doświadczenia. Sprawdź wcześniej, którego z herosów najbardziej opłaca się wyszkolić.

**9** W scenariuszach typu Skirmish wybieraj na początku łatwych przeciwników (Easy Army), dopóki nie zdobędziesz stosownego doświadczenia i nie zaczniesz dysponować większą liczbą punktów dowodzenia (Command Points). Umożliwią ci one powołanie w kolejnych bitwach większej armii.



Dowrobie Oko... przed jego blaskiem, a orkowie...  
THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH





przez aktorów grających we „Władcy Pierścieni” i stąd też słyszymy wypowiedzi Gandalfa, Froda czy Sarumana. Po wybraniu konkretnego bohatera oglądamy również kadry z filmu przedstawiające np. biegnących Legolasa czy Gimliego. Ścieżka muzyczna także pochodzi z filmu i w związku z tym można powiedzieć o niej tylko jedno: jest zachwycająca. Poza tym autorzy BATTLE FOR MIDDLE-EARTH przygotowali krótkie filmiki wprowadzające do każdej misji, które zostały zrealizowane już na silniku samego programu i wykonali w tym wypadku kawał dobrej roboty. Oczywiście większość będzie grać włączając opoję największego oddalenia kamery (bo wtedy łatwiej zorientować się w wydarzeniach zachodzących na polu bitwy). Ale radzę czasami przybliżyć obraz dla samej estetycznej satysfakcji. Te potężne Mumakle, gorejący Balrogi, lucznicy wysyłający ulewę pionących strzał, Trole chwytające Orków i pozorujące ich jednym szybkim kłapięciem szczęk, setki żołnierzy unoszących w triumfie ramiona i wrzeszczących z radości... Ha, to się ogląda!

## Ocena

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

to jedna z najlepszych gier, w jakie miałem ostatnio okazję grać. Nie wywołała we mnie aż takiego entuzjazmu jak SPELLFORCE, ale z bardzo prostego powodu: za mało tu ulubionych przeze mnie rolkowych wtrętów. Jednak nie zmienia to faktu, że chłopcy z Electronic Arts odwalili kawał świetnej roboty. Jasne, zawsze można się czepiać i powiedzieć scenariusze są czasami zbyt krótkie, mapy zbyt małe, strony konfliktu za mało zróżnicowane, możliwości ekonomiczne zamknięte w zbyt ciasnej klatce, a bohaterowie mogliby być bardziej „rolkowymi”. Jednak najważniejsza jest jedna rzecz: w BATTLE FOR MIDDLE-EARTH po prostu znakomicie się gra i mnie osobiście ciężko było się oderwać od komputera. A ponieważ takiego stanu ducha nie zaznałem zbyt często (gdyż z natłokiem grania, Bogu dziękować, już się wyzwoliłem), więc przygody Gandalfa, Sarumana et consortes stawiam na wysokim miejscu na mojej półce...

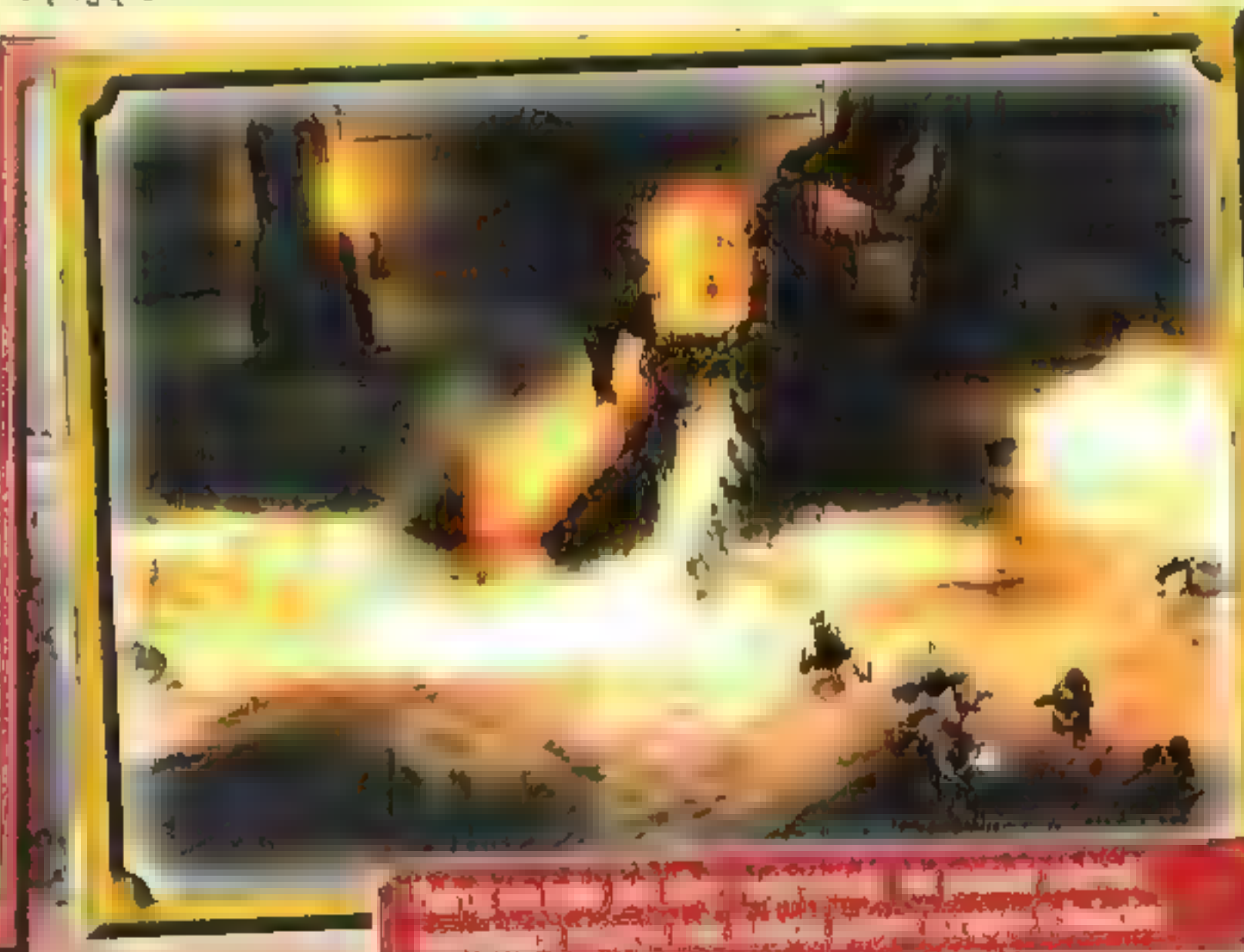
## Ostrzeżenie!

ów w zamian za zabijanych wrogów. Ale możesz również wspierać orków za pomocą potężnego Oka Saurona, zsyłać na świat ciemność i wreszcie last but not least, trafić się okazje wezwania samego Balroga. Co prawda, aby ten niezwykle silny demon pojawił się, potrzebne będzie zebranie co najmniej 44 punktów mocy, ale efekty są imponujące!

Magia funkcjonuje również jako zdolności specjalne poszczególnych bohaterów, które uzyskiwane są w miarę zdobywania doświadczenia. I tak na przykład Aragorn potrafi leczyć swych żołnierzy (a potem dostanie nawet do ręki cudowny miecz – Anduril), Boromir paraliżuje wroga, grając na rogu, Gandalf przyzywa atakujące obszarowo błyskawice, Saruman wysyła niszczące wielu wrogów naraz kule ognia, a Król Nazguli wydaje krzyk zmuszający wroga do ucieczki. Bohaterowie są ważni z jeszcze jednego powodu: po osiągnięciu odpowiedniego poziomu zyskują zdolność automatycznego zwiększania umiejętności żołnierzy znajdujących się w ich najbliższym otoczeniu.

## Multimedia

THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH nawiązuje do filmowej trylogii w sposób bardziej niż oczywisty. Głosy postaci zostały podłożone



## LotR: Battle for Middle-Earth

RTS

- Wymagania sprzętowe:  
Procesor 1.3 GHz, 256 MB RAM, 3.5 GB HDD DVD-ROM 140.00
- Gra na platformy: PC  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer
- EA Games / EA Polska  
www.eagames.pl

Świetna oprawa i ciekawy scenariusz, długi rozgrywkę

Zbyt mało elementów do grania

Grafika

Dźwięk

Fajda

5

6

6

Dla miłośników Tolkiena gra obowiązkowa. Bardziej wierna filmowi niż książce, ale oferuje długie godziny świetnej zabawy. Tylko ta wymagania!

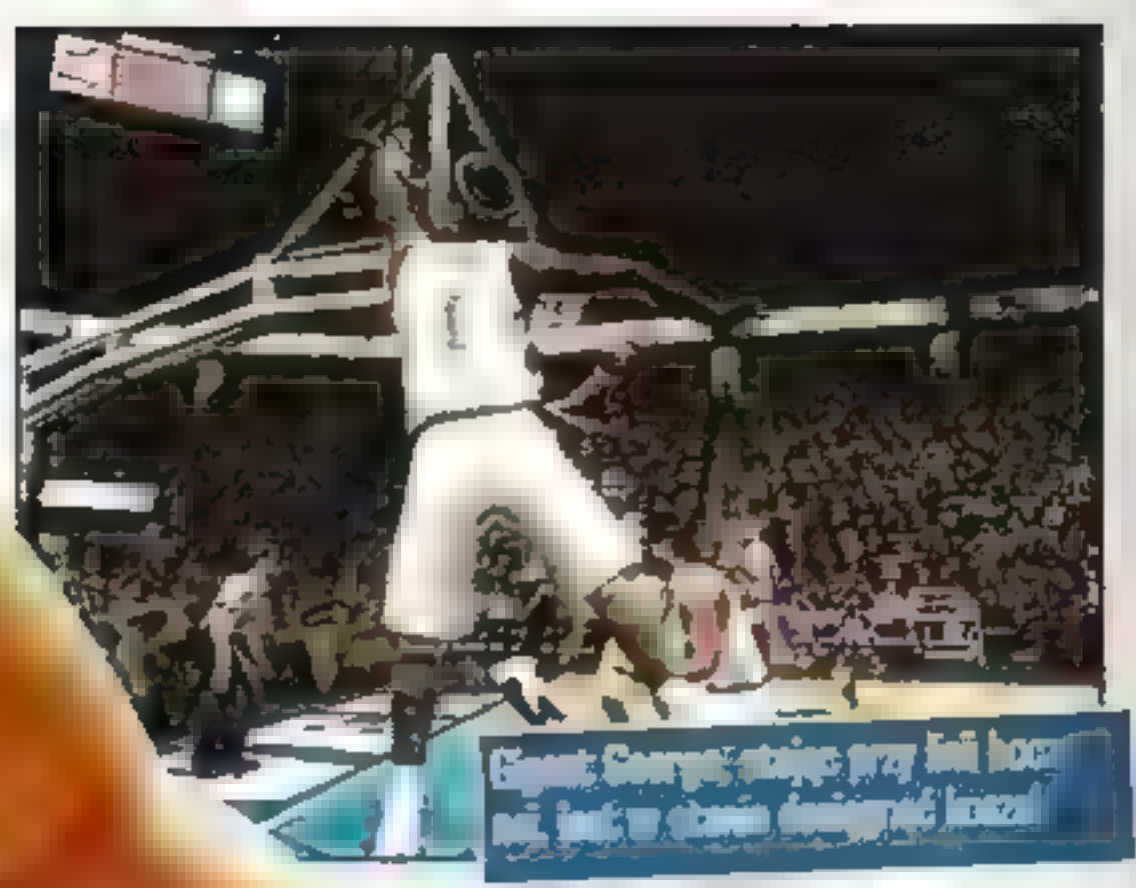


**Nawalić do kosza – to popularne powiedzenie nabiera właśnie nowego znaczenia...**

RECENZJE



Od 1996 roku NBA może się z wyjątkiem transmisji telewizyjnych



Ekspert George: stojąc przy linii hucznym, łatwiej w okolicy dosięgnąć kosza

**N**ajlepsza liga koszykówki ruszyła w rozszerzonym, trzydziestodrużynowym składzie. Siedząc rozgrywki, możesz jednocześnie wczuć się w rolę uczestnika tych elitarnych zawodów. Początkowo będzie ci się grało nieco topornie, chłopaki nie będą trafiać, zamiast dwutaktu popelnią faule ofensywne, a w obronie zagrają jak najwięksi frajerzy. Kiedy jednak opanujesz podstawy, z każdym meczem cieszyć się będziesz kolejnymi udanymi akcjami, a po pewnym czasie stwierdzisz, że dwutakt z miniciem 3 przeciwników to banał. Trochę ci to zajmie, ponieważ producent, z zupełnie niezrozumiałych powodów, napisał instrukcję tylko dla właścicieli pada. W efekcie różnorodność wsadów i zagrywek możesz poznać jedynie w praktyce. Paranoicznie najłatwiejszy do wykonania jest a lay-oop, od którego radzę zacząć podbrania parkietów.

Twórcy gry przygotowali po cztery gotowe akcje w ataku i obronie. Przydatne są zwłaszcza warianty gry defensywnej, gdyż bez nich odpieranie ataków jest niezwykle trudne. Jeśli twoi gracze będą na kacu lub nie nastawiają dobrze celowników, przy zbórkach w ataku mocno się napracujesz. Mimo kilku nowych możliwych wariantów dobielek, zabrać piłkę pod tablicą przeciwnika jest ciężko.

Największą zaletą NBA 2005 jest różnorodność trybów gry. Do wyboru dostajesz mecz towarzyski, sezon, play-offs, grę 1 na 1, konkurs wsadów, rzuty za 3 punkty czy grę z koszem. Co prawda programiści EA Sports nie przewidzieli listopadowych wydarzeń w NBA i zapomnieli dodać do gry możliwość boju rodem z NHL, ale na nudę na pewno nie będziesz narzekał. Podobnie jak w innych pozycjach EA Sports, istnieje opcja Dynasty pozwalająca łączyć zadania zawodnika i trenera. Masz do dyspozycji niesamowitą ilość statystyk, dzięki którym możesz odpowiednio przygotować i zestawić zespół. Każdego zawodnika możesz prześwietlić na wylot, oceniając jego skuteczność, formę, waleczność, ilość przechwyty, asyst itp. Jako trener-manager masz stały kontakt z właścicielem klubu, lekarzami, agentami, siedzisz także, co dzieje się w innych drużynach i współpracujesz ze

swymi asystentami. Dynasty Mode wciąga za sprawą wielu opcji działań, sprawia, że rozegranie sezonu nie pójdzie ci szybko. Szkoda tylko, że mimo fantastycznej rozbudowy statystyk nie mają one realnego przełożenia na grę. Tym sposobem jedyny przedstawiciel sumo w koszykówce, Shaquille O'Neal, może być perfekcyjnym wykonawcą rzutów wolnych, zwinnie drylować i dawać się przepchnąć pod koszem o wiele słabszym od siebie zawodnikowi. Po kilku dniach grania przeszkadzać zaczyna również ograniczona liczba możliwych do wykonania zwodów.

Nowością jest weekend All-Stars w ramach którego możesz rozegrać mecz gwiazd, mecz debutantów, turniej rzutów za 3 punkty i wsadów. Jeśli wśród do-

stępnych w grze drużyn (30 ligowych, plus gwiazdy poszczególnych dekad i reprezentacja Europy) nie znajdziesz swoich idoli, możesz stworzyć własnych zawodników. A jeśli ci znani mają, twym zdaniem, zły image, możesz zabawić się w ich stylistę zmieniając im wygląd. Tym sposobem Kevin Garnett może stać się wąsaczem, Alan Iverson skinheadem, a Kobe Bryant długowłosym hipsem. NBA 2005, w przeciwieństwie do innych wydań EA Sports, nie powala na kolana grafiką. Postacie są nieco kanciaste, lekko niesymetryczne, szpony mają nieco przydługie. Odzworowanie twarzy też jest nieco gorsze niż w FIFIE czy NHL. Dźwięk stoi na przyzwoitym poziomie, odgłosy z boiska są dość wierne, towarzysząca muzyka przyzwoita. Całość daje graczemu sporo frajdy.



# EA SPORTS™ NBA LIVE 2005

**NBA LIVE 2005**

**4+**

Skrótka

- Wymagania sprzętowe: Procesor 700 MHz, 256 MB RAM, 1 GB HDD, 229.99
- Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GCN
- Wersja PL Multiplayer
- EA Sports / Electronic Arts Polska
- www.ea.com

Wymagania sprzętowe	Procesor 700 MHz	256 MB RAM	1 GB HDD
Wymagania sprzętowe	Procesor 700 MHz	256 MB RAM	1 GB HDD
Wymagania sprzętowe	Procesor 700 MHz	256 MB RAM	1 GB HDD

**Grafika** 4 **Dźwięk** 4 **Frajda** 5

NBA 2005 dostarcza wiele frajdy fanom koszykówki, zwłaszcza tym zapracowanym w pracy. Lepiej grać na PC niż na konsoli.

Tekst: Kamil „Bono” Brzózka



# FOOTBALL MANAGER 2005

Tabeleczki, statystyczki, wykresiki, analizy. Totalny hardcore. Dla jednych genialny, dla innych szmatławy...

**J**ezeli uważasz, że jesteś urodzonym menadżerem piłkarskim, możesz sprawdzić się, grając w FOOTBALL MANAGER 2005. Bądź pewny, że najnowsza pozycja Sports Interactive i CD Projektu przetestuje twoje kompetencje jako następcy Pablo Janasa.

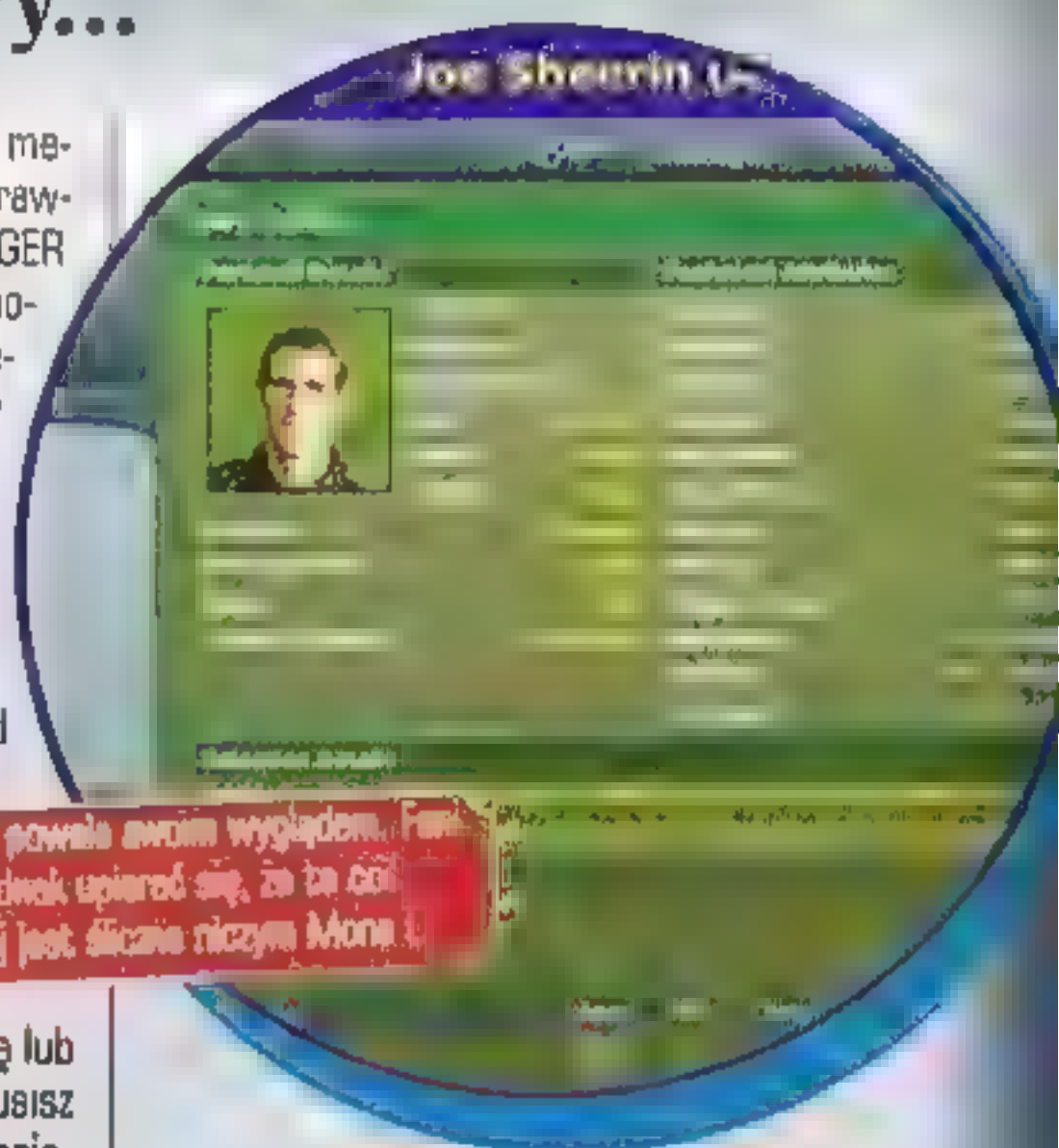
Twórcy FM 2005, następcy CHAMPIONSHIP MANAGERA tradycyjnie już zadali o profesjonalny zestaw lig i drużyn. Jako gracz masz do wyboru 158 lig z 51 państw, w których skład wchodzi ponad ćwierć miliona piłkarzy. Dzięki współpracownikom z całego świata liczba danych powala na kolana. Równie imponujący jest zakres obowiązków, jakim musisz poddać. Kiedy już wybierzesz drużynę lub przyjmiesz ofertę jednego z klubów, musisz z marszu poprowadzić zespół tak, aby osiągnął satysfakcjonujące wyniki sportowe i ekonomiczne.

Jako trener aplikujesz swym podopiecznym odpowiednią ilość ćwiczeń. Wahania formy swojej drużyny śledzisz dzięki obszernym statystykom, którymi na bieżąco opisywani są wszyscy twoi piłkarze. Oprócz wartości piłkarskiej możesz obserwować również morale każdego zawodnika, jego rolę w drużynie itp. Opracowując taktykę, możesz precyzyjnie wyznaczyć zadania każdemu pojawiającemu się na murawie graczowi. Ustalasz m.in.: sposób poruszania się po boisku, rodzaj podań, strzałów, wykonanie stałych fragmentów gry, zachowanie w obronie, ataku itp. Jeśli jesteś wytrwały i poświęcisz taktyce trochę czasu, zadania z twoich zawodników nie pozwolą sobie nawet na sekundę improwizacji. W pracy pomaga ci liczny sztab (asystenci, lekarze, masażysty, poszukiwacze talentów itp.), któremu zlecasz odpowiednie zadania.

Neodłączną częścią twojej roboty będzie polityka transferowa oraz kadrowa, w ramach których negocjujesz kontrakty z obecnymi i potencjalnymi zawodnikami, dbasz o dyscyplinę w zespole (masz możliwość ukarania graczy) oraz troszczysz się o wzbogacenie kadry. Najbardziej ambitni menadżerowie mogą poznać zawodników nazwisk i atrybutów, decydując się na podejmowanie decyzji transferowych kadrowych na podstawie tzw. nose.

Ciekawymi nowinkami są: opcja wojny psychologicznej przed meczem oraz rozbudowany kontakt z mediami. Tym sposobem już przed wybiegnięciem na murawę dopieczesz swojemu konkurentowi z drużyny przeciwnej, a także ukształtujesz swój wizerunek w rozmowach z prasą. To ostatnia jest szczególnie ważna dla menadżera prowadzącego kadrę narodową.

O ile wszystkie wyżej wspomniane opcje czynią FOOTBALL MANAGERA 2005 grą nieprzeciętną, to dźwięk



Gra nie powala swoim wyglądem. Fani będą jednak upierać się, że ta część powyżej jest słabsza niż w poprzednich częściach.

grafika, a raczej ich brak, są kompletnym nieporozumieniem. Jediną pozytywną rzeczą w technikach jest dość duża przejrzystość i łatwość sterowania. Jednak graficzne elementy tytułu reprezentują bardziej epokę

ATARI niż XXI wiek. Oglądając mecze będziesz zmuszony obserwować ruchy okrągłych pchełek z nazwiskami na dole. A jeśli będziesz chciał zobaczyć jakąś zdjęcie, lepiej sięgnij na półkę po album z ostatnich wakacji. Dźwięk to już totalna katastrofa. Spróbuj się do wrzawy na trybunach w wypadku groźnej akcji i gwizdka sędziego na koniec spotkania. To jedyne zauważalne odgłosy w całej grze.

Choć merytorycznie FM2005 jest lepszy od odpowiednika wydanego przez EA Sports, fatalna oprawa audio powoduje, że na pierwszy rzut oka gra bardziej odpycha niż przyciąga. Miłośnicy serii CHAMPIONSHIP MANAGER niech jednak nie spoglądają na tabele z oceną. Mogą kupować grę w ciemno, jest genialna. Jednak dla przeciętnego gracza chcącego wniknąć w świat menadżerów tytuł będzie nieporozumieniem.

## Czempionship 5

Pogrążony w finansowym kryzysie Eidos rozstał się z chłopakami z SI Games. Jednak nie zrezygnował z dochodowej serii. Utworzone napędem firmy Beautiful Game Studio wzięło się ostry do roboty. Zapowiadany na wiosnę 2005 CHAMPIONSHIP MANAGER 5 będzie również rozbudowany co FOOTBALL MANAGER 2005. Zyskał ponadto bardziej przejrzysty interfejs, dopracowane opcje trenerskie oraz bazę zawodników przygotowaną przez profesjonalną firmę futbolową. Sama gra ma działać błyskawicznie.

Kolejna tabela. Po lewej słabsze, w środku lepsze, po prawej jeszcze lepsze.

## Football Manager 2005

Menadżer piłkarski

- Wymagania sprzętowe:  
Procesor 600 MHz  
128 MB RAM 650 MB HDD
- Gra na platformy: PC  
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer
- Sports Interactive / CD Projekt
- www.footballmanager.net

Rekordowa liczba lig  
polska wersja, zarządzanie klubem

Świetna grafika, zaskakujący dźwięk

3 Grafika  
2 Dźwięk  
5 Frajda

Wszystkie fanów futbolu wpadną w ekstazę, jednak ci, którzy lubią ładne okładki, będą marudzić



Masz do dyspozycji zarówno magię, jak i miecz. I musisz poradzić sobie w świecie pełnym wrogów

**S**wiat, w którym żyje twój czarodziej, jest bardzo niebezpiecznym miejscem. Różnego rodzaju potwory, nieumarli, benedykt – wszyscy oni czyhają na twoje życie. Na szczęście, oprócz magii (na pierwszych etapach rozgrywki – słabutkiej), dostajesz też miecz. Jednak na samym początku gry, jak to zwykle bywa w programach tego rodzaju, ani siebie specjalnie nie poczerpujesz, ani też nie powołasz licznych oddziałów. Ot, jesteś niewprawnym magiem, który oprócz opcji poznania zaklęć i różnych szkół magii ma też możliwość powołania zbrojnych.

Gra została podzielona na etapy, w czasie których wypełniasz misje zlecane ci przez nepotkane postacie. Misje te mogą być zarówno kluczowe dla zakończenia gry, jak i boczne. W tym drugim przypadku nie mają one większego znaczenia.

Twój czarodziej otrzymuje umiejętności. A to pomału nowe zaklęcia, a to nauczy się, jak dowodzić większymi grupami żołnierzy, a to rozwinię zdolność magiczną lub nabędzie kilka szczególnych cech ułatwiających mu radzenie sobie na polach bitew.

Twoi żołnierze służą ci zwykle, walcząc w kilkuosobowych oddziałach (ich liczebność zależy od rodzaju jednostki), a więc rzadziej wydejasz nie jedną postać, lecz cały oddział. Takie oddziały mają doświadczenie w mierze sukcesów na po-

# Battle Mages

przekłada się na zwiększoną liczbę punktów życia oraz silniejsze ataki. Jeśli zaniebawiasz straty wśród swych ludzi, możesz uzupełnić je rekrutami powołanymi w najbliższym mieście. Problem w tym, że oddziały mają czasem kłopoty z wykonywaniem rozkazów. Oznacza to, że na przykład czterech paladynów tłucze się z wrogiem, a dwóch pozostałych stoi tuż przy walczących i dubie palcami w nosie, zamiast zrobić kilka kroków i zająć przeciwnika od tyłu. Jednak na koncie plądów Sztucznej Inteligencji można zapisać, że wrogowie postępują czasem bardzo chytrze, starając się przebiec pomiędzy twymi jednostkami pierwszej linii i wbić się od razu w miękkie podbrzusze, czyli zaatakować oddziały walczące za pomocą broni dystansowej. Twoi żołnierze również reagują agresją na pojawienie się wroga w ich polu widzenia. To zresztą czasem bywa kłopotliwe, bo

niekiedy wolaliby, by nie pędziła tak gwałtownie do przodu. Jednak błędem, który wywołał moje totalne zdumienie, jest fakt, że kliknięcie myszką na minimapę nie przełącza obrazu kamery na wskazany teren. Przyznam, że głęboko to mnie wstrząsnęło.

Dożywiście się wyobraźcie sobie, aby w patchu podobny błąd nie został poprawiony, gdyż bardzo utrudnia on azybką przechodzenie pomiędzy jednostkami i obserwowanie jakiegoś wydarzenia, do którego dochodzą na świecie. Trudne? Tak, ale

z przygotowaniem kampanii. Niestety graczom nie ułatwiają opcji związanych zarówno z korzystaniem z czarów, jak i z operacjami dokonywanymi na terenie miast.

W RTS-ach stało się już niemal regułą, że cele misji zmieniają się dynamicznie w miarę

## Sign of Darkness

W pierwszym kwartale przyszłego roku (czyli 2005) pojawi się rozbudowany dodatek do BATTLE MAGES, zatytułowany SIGN OF DARKNESS, czyli ZNAK CIEMNOŚCI. Gracz znowu wcieli się w młodego, początkującego maga, który nieoczekiwanie dla siebie samego pozna wiele pięknie skrywanych tajemnic dotyczących przeszłości i przyszłości świata. Do dyspozycji dostaniesz cztery nowe kampanie, nowe, grywalne rasy (krasnoludy oraz nieumarli) i nowy dział magii (Dark Magic) dla czarodziejów. Poza tym w dodatku udoskonalono kwestie związane z handlem, rozbudowano elementy RPG oraz wprowadzono wiele nowych magicznych artefaktów.

upływu czasu i poznawanie terenu będąc w BATTLE MAGES, gdzie wzmniawsz udział w misjach, od których nie zależy ukończenie scenariusza, ale które dostarczą ci gotówkę lub punkty doświadczenia, pozwolą rekrutować nowych żołnierzy itp.

BATTLE MAGES nie jest ani grą nowatorską, ani zachwycającą multimedialnie, ani fabularnie wciągającą (ta taka była dla mnie na przykład SPELLFORCE, która uważam za modelowy przykład połączenia strategii i fabularnej wciągłości). Jednak ten program żyje i na pewno spędzisz przy nim kilka miłych wieczorów, jeśli akurat nie masz nic lepszego do roboty.

## Battle Mages

Taktyczna RPG

Wymagania sprzętowe:

Procesor 733 MHz  
128 MB RAM 900 MB HD

Gra na platformy: PC

Wersja PL Multiplayer

Buka, Nicolas Games

www.buka.com

Nowe misje oraz łat

Co jest związane ze

rozwojem wojska

mapy, 2. stawianiem

mapowania

5.

Grafika

Dźwięk

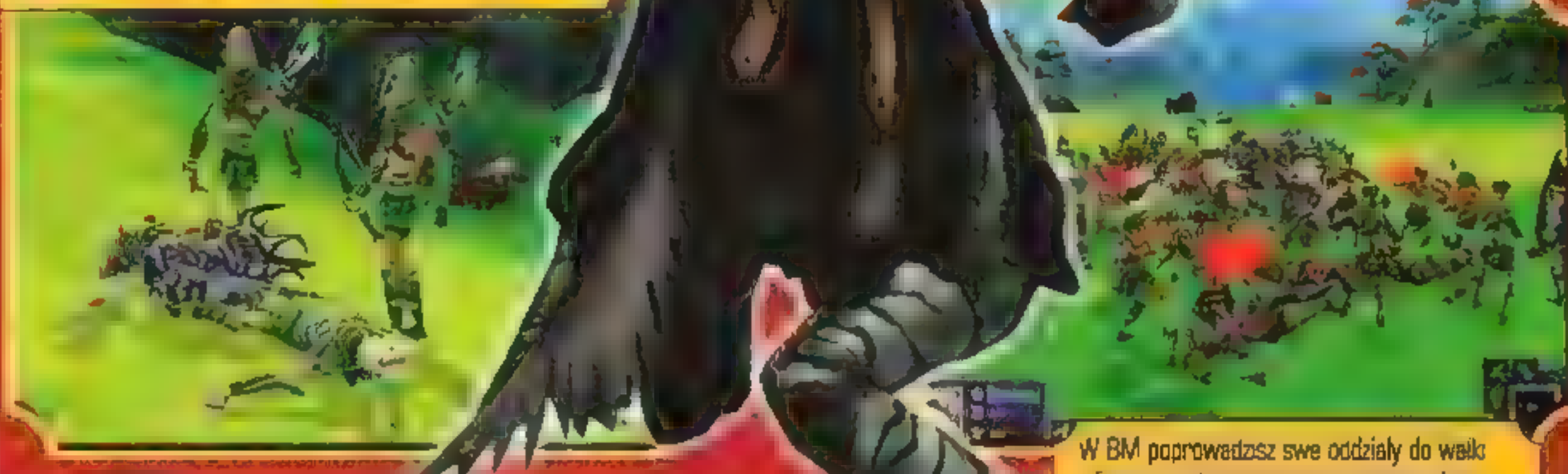
Fajda

Zadaniem postaću-  
jącego (potem już po-  
głównego) czarodzieja  
jest wykonanie szeregu  
misji, w których dowodzi  
oddziałami wojskowymi

W BM poprowadzisz swe oddziały do walki z licznymi potworami terrorizującymi kraj



Na polu walki korzystasz z siły zbrojnych oddziałów oraz z magii, jaką dysponuje czarodziej – główny bohater gry

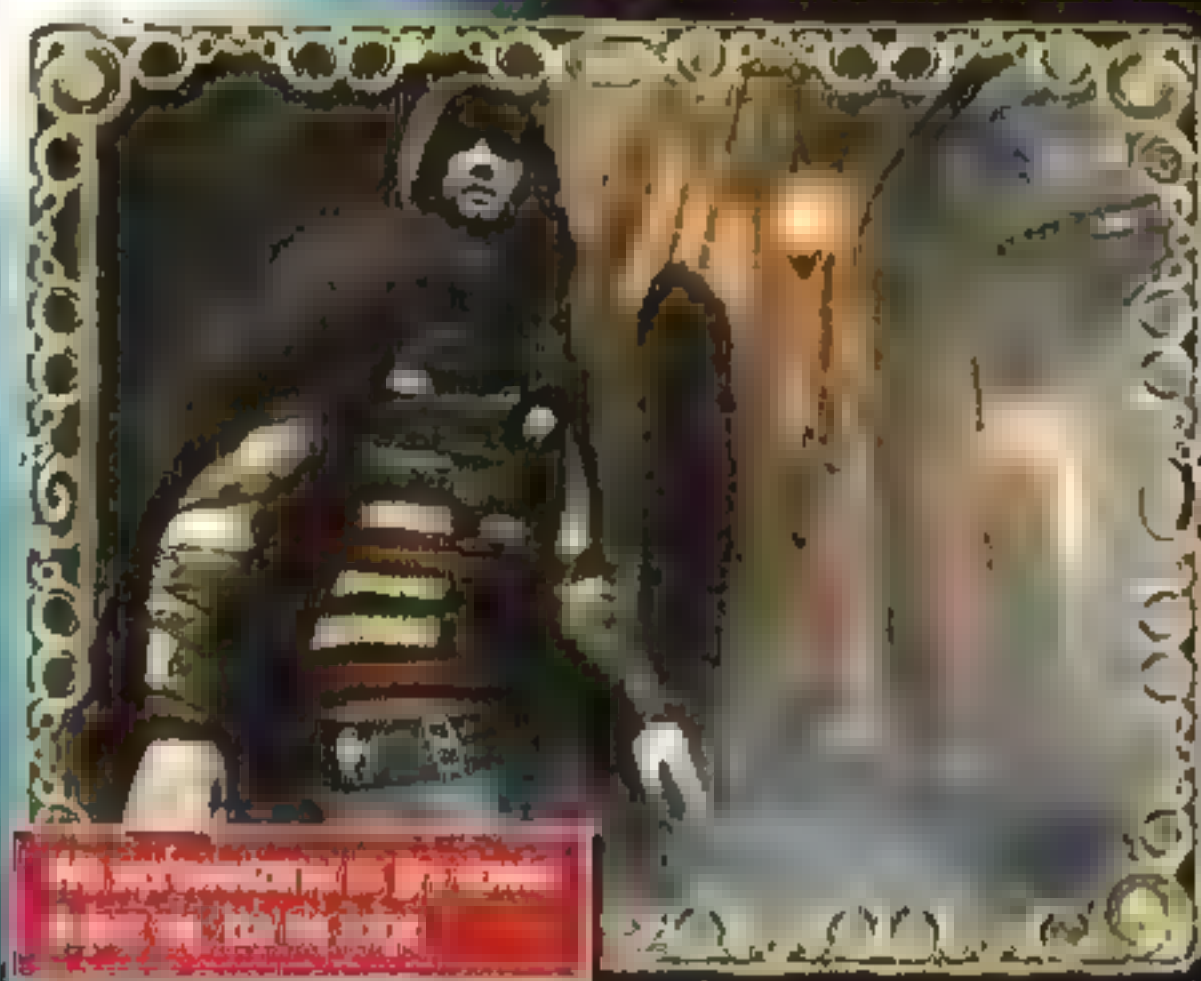




# PRINCE OF PERSIA

## WARRIOR WITHIN

Perski książę powraca  
w mroczniejszej atmosferze  
i z bagażem doświadczeń na karku



**R**ola recenzenta bywa czasem zdecydowanie nie wdzięczną. Przekonałem się o tym nie po raz pierwszy, zresztą, przy okazji PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN. Co bowiem zrobić z grą, w stosunku do której ma się ambiwalentne uczucie? Z jednej strony, cenię kolejną odsłonę KSIĘCIA PERSKIEGO – za dynamiczną rozgrywkę, za mroczny klimat i niebanalny pomysł na fabułę. Z drugiej strony, drażniła mnie konieczność wielokrotnego podchodzenia do pułapek czy przeciwników-bossów. W dodatku grałem przy użyciu klawiatury, co w przypadku tej gry mogło się skończyć tylko jednym – pianą na ustach i frustracją, gdyż po raz n-ty wpada się w tę samą zasadzkę lub dostaje baty od tej samej lali w łateksach. Czyli krótko mówiąc: cenię tę grę, ale jej nie znoszę!

### Scigany

Akcja PoP: WARRIOR WITHIN rozgrywa się w kilka lat po wydarzeniach z SANDS OF TIME. Księciu przyszło wypić piwo, którego sam nawarzył: przypomnijmy, że w poprzednim odcinku uwolnił Piaski Czasu, czym naraził się na gniew strażniczek Cesarzowej Czasu oraz Dahi-ki (postaci powstałej w wyniku uwolnienia pia-

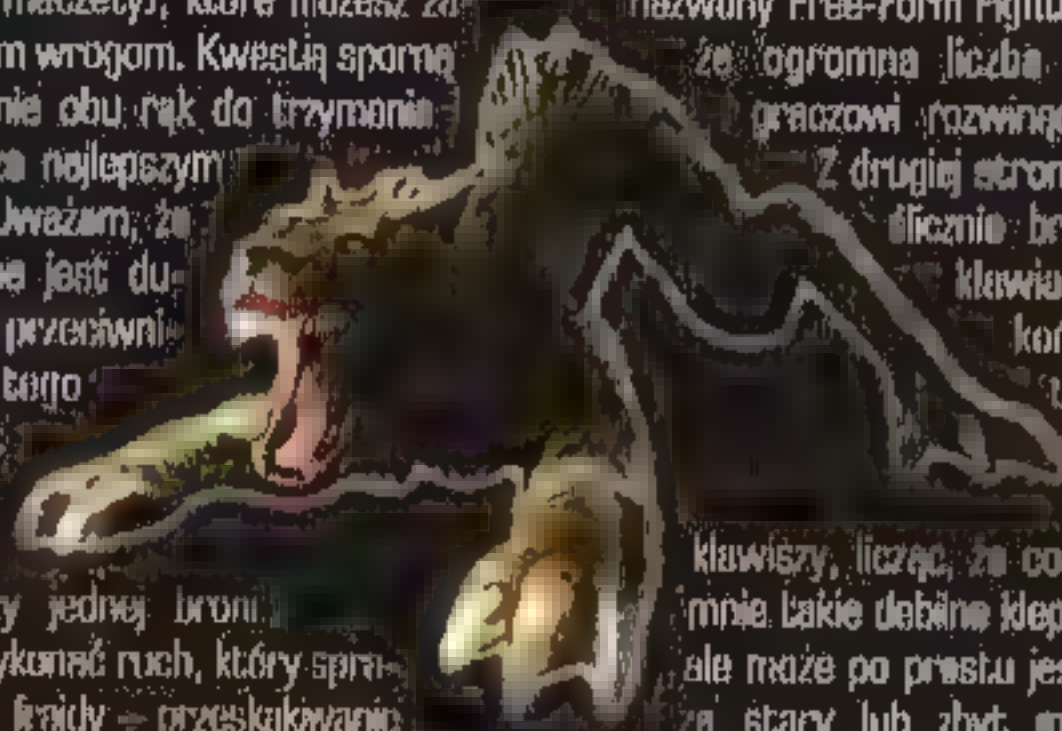
Warto wiedzieć, skąd pochodzi nasz główny bohater. Otóż Persja to dawna nazwa obecnego państwa Iran. Jako odrębny kraj Persja istniała oficjalnie od siódmego wieku przed naszą erą, kiedy to rządy w niej objęła dynastia Achemenidów. Między innymi Persom zawdzięczamy dyscyplinę maratonu – w V wieku przed naszą erą Imperium Perskie przegrało bitwę z Grekami właśnie pod Maratonem. Nowa nazwa, czyli „Iran”, została wprowadzona w roku 1935. Ludzie władający językiem perskim zamieszkują nie tylko tereny Iranu, ale stanowią też większość populacji takich krajów jak Uzbekistan, Tadżykistan i Afganistan.

sków). Dahi-ki nie spocznę teraz, nim naszego bohatera nie ukatrupi. No i chwala Bogu oraz twórcom gry, że uwolnili nas od sztampy. Nareszcie doczekulem się bohatera-egoisty, który ma losy zagrożonego świata w głębokim poważaniu. Księciu, skazanemu przez swoją przesładowczynię na wieczne uciekanie, chodzi jedynie o uratowanie własnego, za przeproszeniem, tylko. Teraz znalazł się na Wyspie Czasu – wymyślił sobie bowiem, że wróci do przeszłości i postara się zapobiec powstaniu Piasków Czasu, tym samym zmieniając bieg historii i uwalniając się od gniewu Dahi-ki.

### Na dwoje księciemio rozema

Atmosfera w porównaniu z SANDS OF TIME jest bardziej mroczna, a bohater nieco zmężnieł i stał się bezwzględny. Do tego przemawia głosem typka spod ciemnej gwiazdy i rzuca frazami typu: „you bitch” (a bynajmniej nie gdzie wtedy do polownego pieska płci żeńskiej). W grze dominują kolory ciemne oraz krwista czerwień. Główny bo-

hater, który w WARRIOR WITHIN otrzymał dostęp do drugiej broni ręcznej, stał się jeszcze skuteczniejszy w szkachowaniu najpotkniejszych przeciwników. Łącznie do dyspozycji masz kilkadziesiąt typów broni drugorzędnych (takich jak kopory, miecze, maczety), które możesz za-bierać pokonanym wrogom. Kwestią sporną jest, czy używanie obu rąk do trzymania broni jest zawsze najlepszym rozwiązaniem. Uważam, że również skuteczne jest duszenie i rzuwanie przeciwnikami, a do tego potrzebna jest jedna wolna ręka. W dodatku tylko przy jednej broni, w ręku można wykonać ruch, który sprawiał mi największą frajdę – przeskakiwanie nad wrogiem i natychmiastowy obrót kończący się obiciem delikwentowi głowy. Cudo, i do tego najczęściej pokazywane w zwolnionym tempie!



uchów, to nie jestem aż takim PoP-ekspertem, żeby się tu przesadnie wyrażać. Skłoniłbym się za to do ogólnej refleksji, że tryb walki jest równocześnie błogosławieństwem i przekleństwem. System bitewny został przez autorów nazwany Free-Form Fighting (FFF), co oznacza,

że ogromna liczba kombinacji pozwala graczowi rozwinąć własny styl walki. Z drugiej strony, choć wszystko tak słownie brzmi, przynajmniej na klawiaturze + mysz granie kończy się po prostu takimi chwytami i wciśnięciami na osłep kolejnych sekwencji

klawiszy, licząc, że coś z tego wyjdzie. Dla mnie takie debilne kłopoty mija się z celem, ale może po prostu jestem na taką zabawkę za stary lub zbyt mało „sprawny”. Przed pierwszym odcupieniem gry system informuje, że najlepsze wyniki daje używanie joysticka lub gamepada – tym razem proponowałbym tę uwagę

Angla przy dokonywaniu największych zmian w stosunku do SANDS OF TIME winnie jałki chodzi o walkę. Poza wspomnianym już ciskaniem rywali po kątach i używaniem dwóch broni równocześnie, pojawiły się też nowe ruchy – na przykład szybki obrót wokół stojącej kolumny i ciecie wszystkich, co nawinie się pod miecz. Co do innych nowych



# GŁÓWNE POSTACI Z GRY



**Dabka** – ta wielka, przerażająca kreatura powstała na skutek uwolnienia Pasków Czasu. To ona soga księcia i nie zatrzyma się dopóki go nie wyeliminuje. Jej przemarszowi towarzyszy trzęsienie ziemi i wpadanie napotkanych istot w dziurę czasową.



**The Empress of Time** – Cesarzowa Czasu, wydaje się z pozoru piękną kobietą, a z pewnością nie jest to sto-ta ułdka. Powstała wiek temu i żyje tylko w przeszłości, a e zarządza hor-dami potworów w teraźniejszości. Jest potężna i nie znał tości.



**Karamazov** – kiedy księżę ją spotyka wydaje się służącą Cesarzowej Czasu. Główny bohater odbija ją z rąk Shahdee. Karamazov odwołuje się do podpowiadając, jak zapobiec stworze-niu Pasków Czasu.



**Shahdee** – kolejny przeciwnik (choć nie aż tak groźny), który ma za-trzymać księcia zanim ten dotrze do Cesarzowej.



**Shahdee** – ponętna, zaufana podwładna Cesarzowej, jej zadaniem jest powstrzy-mać księcia przed zejściem na jej

RECENZJE

wziąć głęboko do serca. Ja ją ignorowałem i już przy pierwszej panience-bossie nabiedziłem się i napociłem okropnie. A gdy przyszło do pokony-wania przeszkód (ohratowe pale z nobitymi mie-czami, podłogi z kółkami itp.), to zwyczajnie wkurzyłem się.

## Po własnych śladach

Rozpisałem się o walce i akro-bacjach, bowiem te elemen-ty są i najważniejsze w WARRIOR WITHIN. Znajdziesz tu szereg szkieletów, który przyjdzie ci

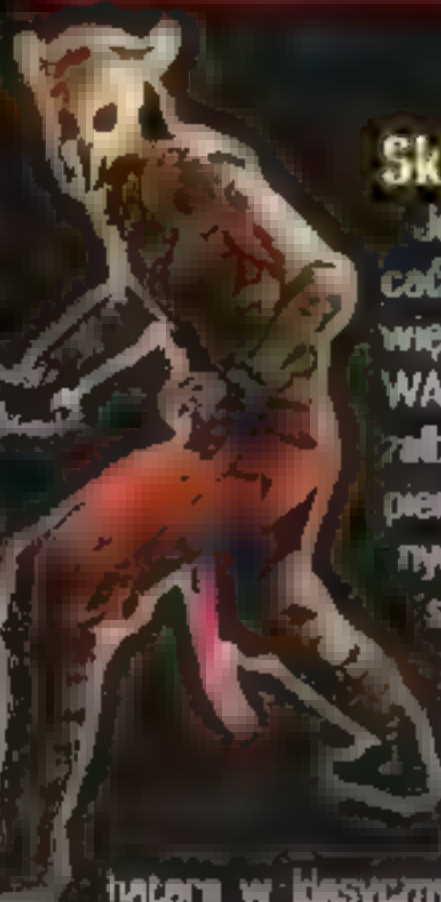
nie zagadek nie można

zaliczyć do wymagających. Zasadniczo sprawa sprowadza się do przełączania dźwigni i np. tworzenie przez to nowych platform z przesu-wanych belek drewna.

Całość przygody rozgrywa się na wy-spie, ale to nie oznacza, że widoki są monotonne. Odwiedzasz sporo różnorodnych lokacji: wrogi sta-ttek, zamek, bibliotekę, jaskinie, plażę czy Organic Tower – bodajże najpiękniej-szy rejon w całej grze. Dodatkowym smaczkiem jest możliwość podróżowania w czasie, co oznacza, że to samo miejsce możesz zobaczyć w przeszłości i w teraź-niejszości.

Co ciekawe, w tej części gry nie po-ruszasz się w sposób liniowy. Możesz powracać do miejsc, które już wczę-sniej spenetrowałeś, zastając ten sam typ pułapek i tych samych wrogów. Ma to swoje dobre strony, bowiem dzięki temu łatwiej sobie z przeciwnikami poradzić. Jednak niektórym graczom może się taki „come-back” wydawać i nudzić. W trakcie podróży poszukaj skrzyń ze skar-bami i ukrytych komnat regenerujących zdrowie.

Każdy rejon kończy się spotkaniem z bos-sem. Są to postacie równie efektowne wi-zualnie (złe panusie w skąpych strojach chociażby), co wymagające od strony bojo-wej. Już pierwsza dziewczyna na pokładzie statku dała mi na dzień dobry ostry wycisk. Walczyłem z nią chyba ze 20-25 razy, aż się zorientowałem, że kluczem do sukcesu jest najpierw blokowanie jej ciosów, a do-piero później wyprowadzanie własnych. Przyznam, że nie lubię gier łatwych, ale tu z balensem, jak dla mnie, jest coś nie tak. Zwykłych przeciwników i szlachetówalemi z zawiązanymi oczami, a z bossami musia-łem się potwornie namęczyć (w chwili wy-buchu niepohamowanej złości moja biedna klawiatura nawet raz wylądowała z hukami na podłodze). Ja tak po prostu nie lubię!



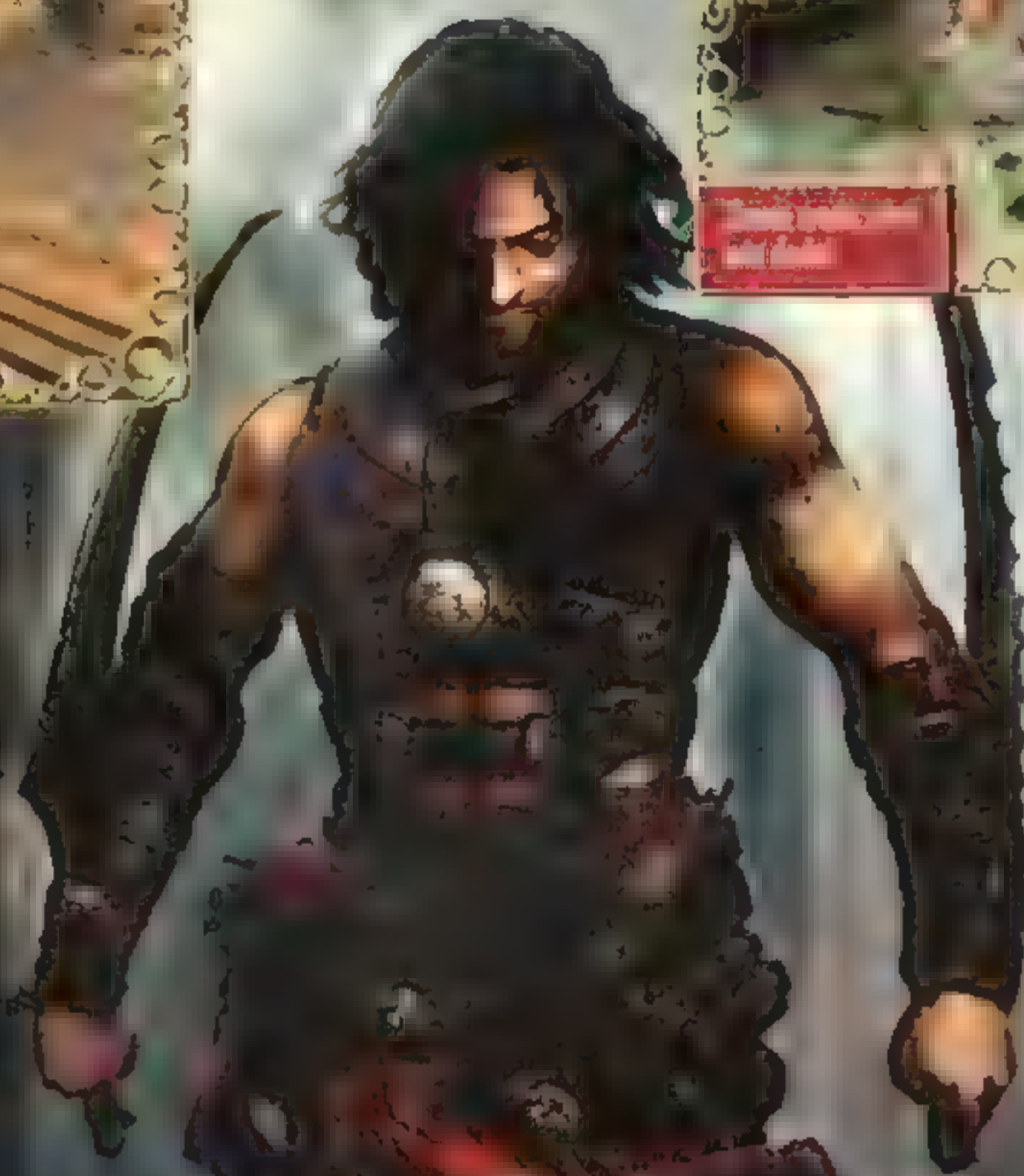
## Skrzek i rzępolenie

Jeśli jednak mamy zwrócić uwagę na jakieś większe niedociągnięcia WARRIOR WITHIN, wskazałbym na dwie kwestie. Po pierwsze, jak w wielu in-nych konwersjach z kon-sol, ustawienie kamery zupełnie mi nie odpo-wiada. Co prawda czasem da się ją za-trzymać za plecami bo-

hatera w klasycznym ustawieniu TPP, ale bywa i tak, że zmuszony jesteś obserwować grę pod jakimś potwornym kątem, gdzieś na pograniczu kamery z ALONE IN THE DARK. W pierwszej części MORTAL KOMBAT. Jeśli tak jak ja – jesteś przyzwyczajony do standar-dowego FPP lub TPP, prowadzenie walki, a tym bardziej pokonywanie przeszkód, przysporzy ci sporo kłopotów. Autorzy w jednym z wywiadów dostępnych w Sieci sugerują, że grę można przejść w 15 godzin. Grając na klawiaturze, spokojnie przewoź sobie ten czas przez dwa.

Drugi aspekt gry, który jest – nie owijając w bawełnę – fatalny, to udźwiękowienie. Głos głównego bohatera i bossów można by od bie-dy jakoś znieść, gdyby nie fakt, że ich komentarze powtarzają się bardzo często, a przez to nudzą. Okrzyki albo lepiej: skrzeko-pisk pomniej-szych oponentów można już za to określić tyl-ko jako porażkę. Do tego dochodzi muzyka, o której lepiej w ogóle nie mówić.

Reasumując, należy uczciwie stwierdzić, że PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN to krok naprzód w stosunku do poprzedniej edycji gry. Jest to dzieło ciekawe, o bardzo dobrej grafice i wartkłej akcji. A że mnie denerwują skakanki i rękawki, to już zupełnie inna historia.



## Prince of Persia: Warrior Within

Zręcznościowa-platformowa

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 900 MHz  
256 MB RAM \* 4 GB HDD

\* Gra na platformy: PC Xbox PS2 GC  
□ Wersja PL □ Multiplayer LAN

\* Ubisoft / Cenega Polska

\* <http://www.princeofpersia.com>

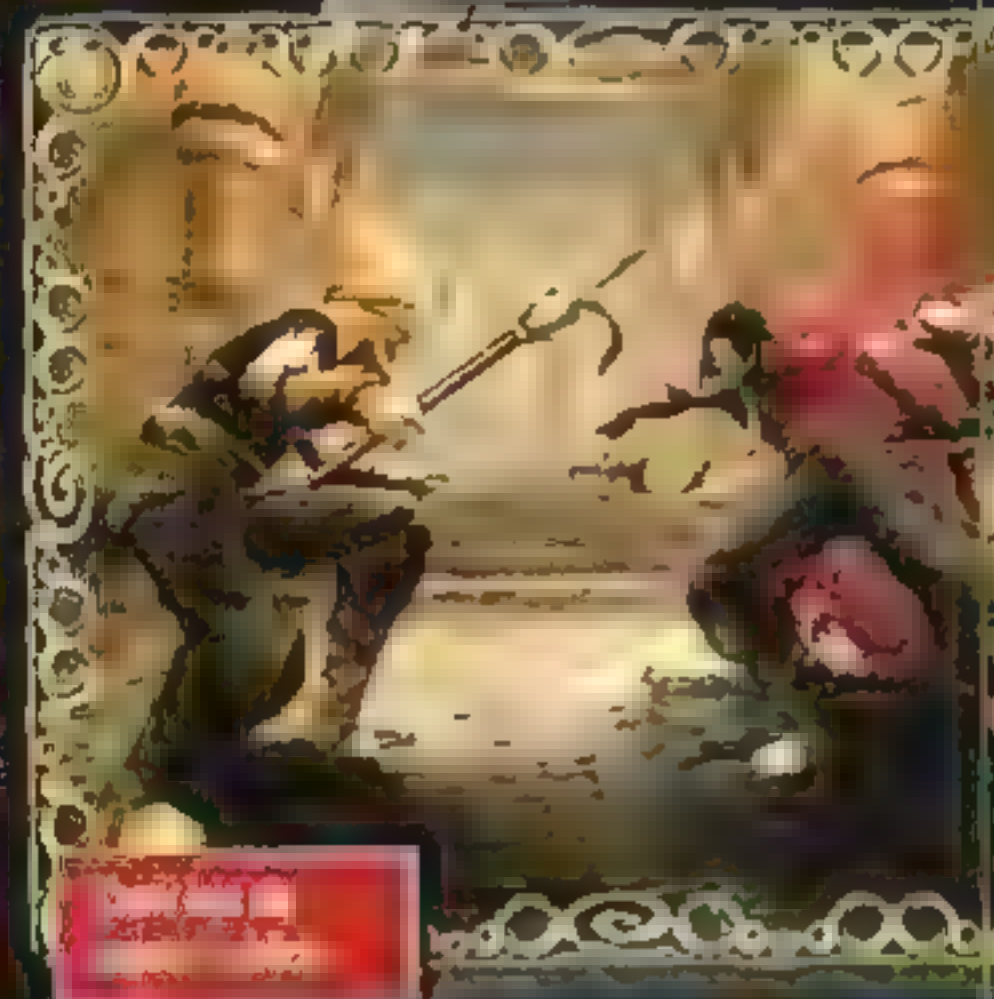
Wersja PL \* Wersja PL \* Wersja PL  
składowa gra \* Wersja PL \* Wersja PL  
paczka \* Wersja PL \* Wersja PL

Grafika

Dźwięk

Fajda

Przyznaję, że tam oszaleję ze szczęścia i zanurzę się w klimacie Wy-spy Czasu. Ja jednak czasem się, że już tam nie muszę wracać.



01/2005

CLICK!

41



# VAMPIRE

## THE MASQUERADE

Maskarada przenosi się do miasta upadłych aniołów...

# BLOODLINES

**P**o roku pasujący na rynku gier role-playing na półki sklepowe trafiła wreszcie BLOODLINES. Jest to wydarzenie istotne z co najmniej dwóch powodów. Po pierwsze, program stanowi kontynuację niezwykle udanej produkcji Nihilistic Software sprzed blisko czterech lat. Po drugie, zaś mówimy przecież o grze działającej w oparciu o "źródło" kodu HALF-LIFE 2, czyli Source. Trudno się nie ekscytować!

Po tym wstępie czytelnikom należą się słowa wyjaśnienia. Wprowadzie BLOODLINES jest kontynuacją istniejącej już gry, trudno jednak mówić o sequeku z prawdziwego zdarzenia. Na dobrą sprawę jedynym pomostem łączącym obie odsłony serii jest "wampiryczna" tematyka. Program stworzony został przez nowych ludzi, inny jest klimat, opowieści i system rozwoju postaci. W ogóle próżno szukać w BLOODLINES tego, co tak bardzo podobalo nam się w VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION. Nie znaczy to jednak, że zabawa jest gorsza czy wampiryzm bohaterów mniej przekonujący. To po prostu zupełnie inne doświadczenie.

### MIASTO ANIOŁÓW

Gry zaczynasz od stworzenia swojego wampira. Do wyboru masz siedem klanów, z których każdy charakteryzuje się odmiennymi cechami. I tak osoby preferujące rozwiązywanie konfliktów na drodze dyplomacji wybiorą jeden ze szlachetnych rodów. Zwolennicy siły pięści zdecydują się zapewne na Klan Brujaków. Miłośnicy strasznie w ciemnościach zagrają jako przedstawiciel Klanu Nocnerów. Twoja postać, opisywana jest szeregiem właściwości i warunków fizycznych, poprzez zdolności magiczne, do zdolności magicznych (czyli tych ogólnych) i tak zapewne się do nich odwołasz. Inwestowanie w poszczególne cechy jest wymiarowe i elastyczne. Niestety, o ile możesz decydować o zdolnościach twojej postaci, nie masz większego wpływu na jej wygląd. Przedstawiciel każdego klanu może być chłopcem lub dziewczynką, to mniej więcej tyle. Oczywiście, na kolejnych etapach możesz nabywać nowe ciuchy, lecz mimo to trudno powstrzymać okrzyk zawodu.

Na dłuższą metę nie ma jednak co narzekać. Większość graczy i tak będzie obserwować grę z perspektywy pierwszej osoby, gdyż jest to po prostu wygodniejsze. Poza tym oglądanie raczej sztywnych animacji postaci nie jest szczególnie atrakcyjne.

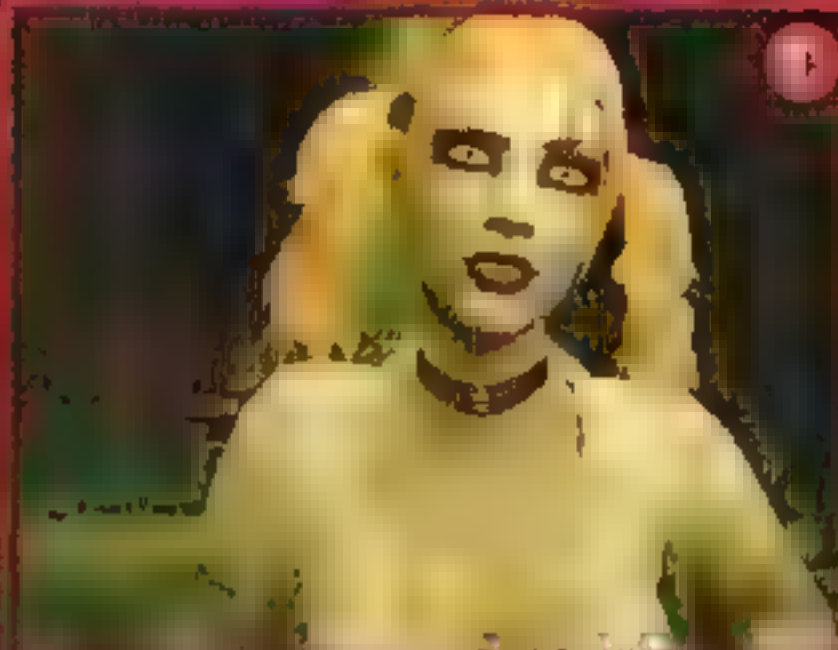
Wielkość BLOODLINES leży natomiast w fabule. Zgodnie z wykładnią mistrza suspense, opowieść rozpoczyna się wielkim zamieszaniem, które – jak się szybko okaże – prowadzi do jeszcze większej sfery. Krótko po tym, jak zostajesz przemieniony w wampira, okazuje się, że cała ta akcja była niezgodna z zasadami Maskarady. Lokalny władca wampirów, książę LaCroix, zabija

Artyko przedstawiasz się, a wygłaszasz mowę. Miasto Aniołów to ostre świry. Pani z okrzykiem krzyknęła dekoltem jest tego dobrym przykładem.

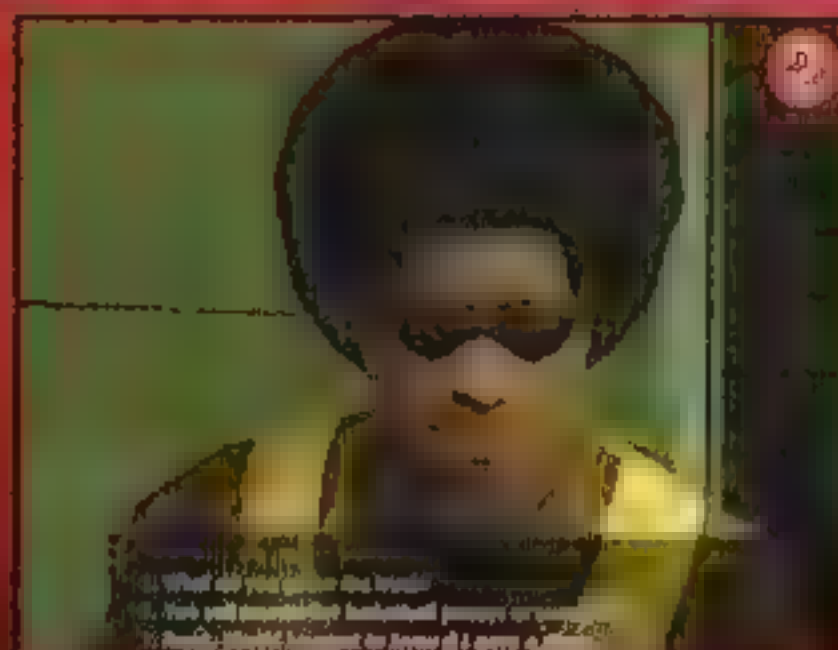
na dwóch oczach twego stwórcy. Ty otrzymujesz szansę przeżycia w zamian za zostanie osobliwym chłopcem na posyłki władcy. Jak zatem widzisz, z początku rola gracza w BLOODLINES będzie raczej niewielka. Jednak już po kilku tygodniach zorientujesz się, że ty i zabójstwo twego stwórcy to tylko fragment większej układanki. Nie chciałbym zdradzić zbyt wiele, ale z czasem na arenie wydarzeń pojawiają się zarówno członkowie Sabbatu, jak i wilkołaki. A to jeszcze nie...

Akcja toczy się w różnych dzielnicach Los Angeles. Przygodę rozpoczynasz w Santa Monica, z czasem przeniesiesz się do centrum miasta, chińskiej dzielnicy i tak dalej. W każdej dzielnicy czeka na ciebie mnóstwo zdarzeń, przygód oraz wiele nader gadatliwych postaci. Towarzystwo samotniuszka oraz oferowane przygody sprawiają, że masz ochotę poświęcić BLOODLINES kolejne godziny. O ile w części zadań nie udało się uniknąć schematycznego modelu: "przenieś przedmiot X z punktu A do punktu B", tyle ich znakomita większość to odrębne, klimatyczne opowieści. I tu jedno uwagi. Zaskakująco wiele przygód rozgrywa się w opuszczonych domach, przy niewiedzionych kamienicach i w tym podobnych loka-

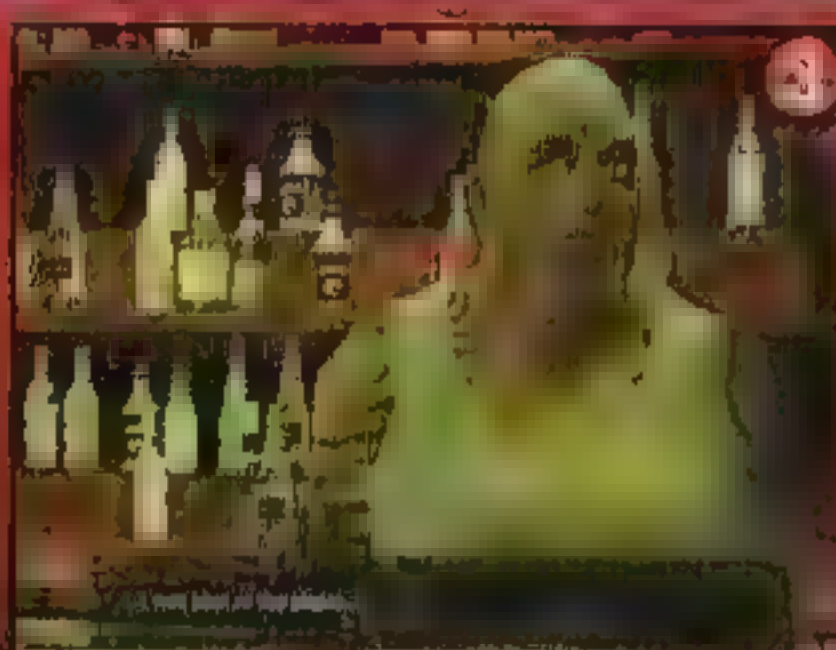
Twoja postać, opisywana jest szeregiem właściwości i warunków fizycznych, poprzez zdolności magiczne, do zdolności magicznych (czyli tych ogólnych) i tak zapewne się do nich odwołasz. Inwestowanie w poszczególne cechy jest wymiarowe i elastyczne. Niestety, o ile możesz decydować o zdolnościach twojej postaci, nie masz większego wpływu na jej wygląd. Przedstawiciel każdego klanu może być chłopcem lub dziewczynką, to mniej więcej tyle. Oczywiście, na kolejnych etapach możesz nabywać nowe ciuchy, lecz mimo to trudno powstrzymać okrzyk zawodu.



No powiedz sam, czy ona jest lepsza? Ta panna podczas gry będzie geniale cię w tę i z powrotem po różne sprawunki, ale warto spełnić jej kaprysy. Final przygody z nią związanej rządzi!



True plays, OG, z którym będziesz robił interesy. Typiarz oferuje cię 4\$# broń i niegorsze ciuchy. Nawija przez cały czas slangiem, więc nie wiadomo, czy chce cię obrazić, czy pogadać o pogodzie.

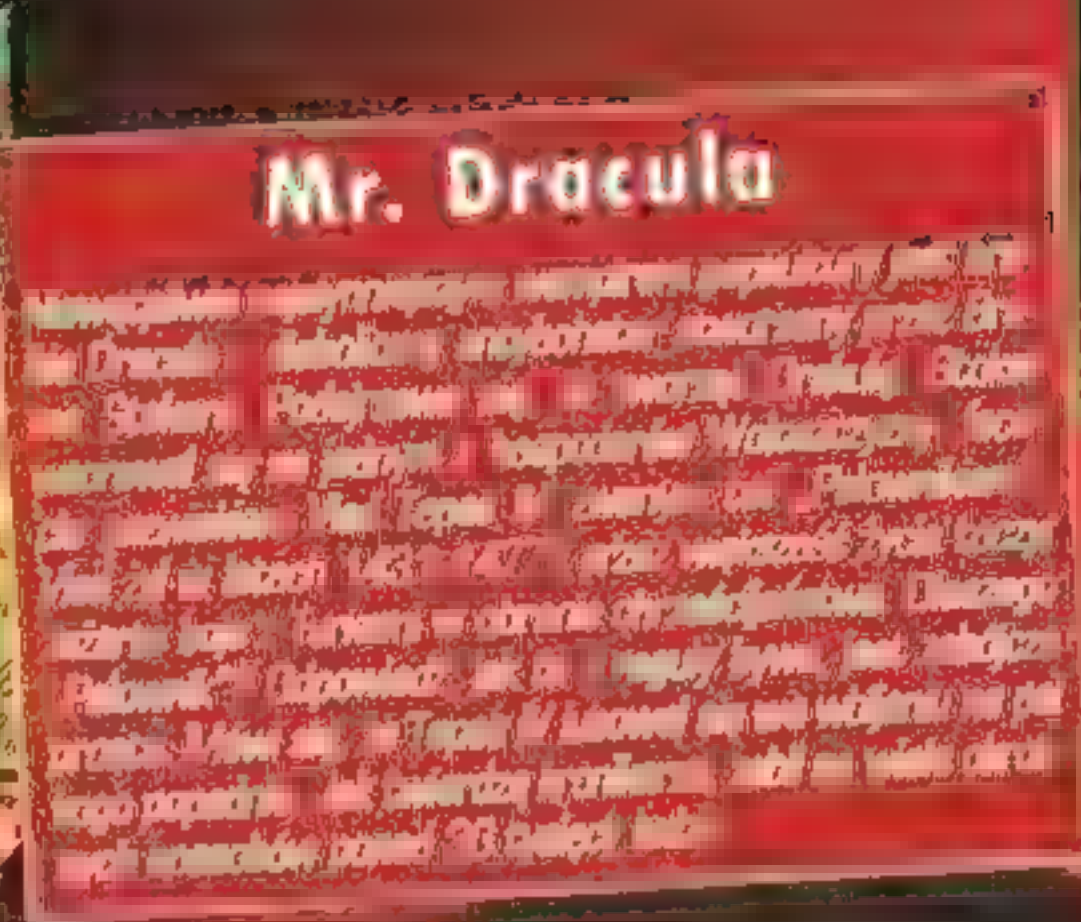


Pamiętajcie, drogie dzieci – jak dorośnięcie, musisz przytyć i pójść do najbliższego studia tatuaży na wymieniane skóry. Żeby potem wyglądać jak ten pan!



Wampiry istnieją. To już wiemy. Nie wiemy natomiast, że wilkołaki też istnieją i że przez cały czas trzymają łapę na pulsie. Nie rozumiesz? Spoko. Ten facet wszystko ci z radością wytłumaczy.





gach. Mówiąc krótko – już dawno nie widzieliśmy tylu duchów i upiórów w jednej grze.

## OKIEM BESTII

Wirtualne Los Angeles sprawia bardzo przynębiające wrażenie. Przy pływających koksownikach gromadzą się bezdomni, w ciemnych zaułkach popełniane są makabryczne zbrodnie, nawet wampiry szepczą o nadchodzącym końcu wszystkiego, co znane. W BLOODLINES nie znajdziesz nic, co kwalifikowałoby się jako „przyjemne”, czy „optymistyczne” – chyba że za takie uznasz krew, syf i deszcz.

Ala, ala! Należy też dodać, że miasto wygląda bardzo przekonująco. Biurowce sięgają nieba, większość barów i klubów mogłoby z powodzeniem pojawić się w rzeczywistym świecie, zaś zdobiące mury wrzuty się naprawdę nieźle. Przyczepiłbym się tylko do jednego: O ile wnętrza zrealizowano absolutnie bez zarzutu, tyle w przypadku plenerów trudno oprzeć się wrażeniu, że ludność L.A. została zdiesiątkowana przez jakąś tajemniczą chorobę. Telewizja i filmy przyzwyczaiły nas do tłumów przemierzających ulice Miasta Aniołów – natomiast w BLOODLINES jest niezmiernie mało ludzi. Wrażenie to pogłębia jeszcze brak samochodów. To znaczy, tu i ówdzie stoi zaparkowane fura, ale raczej nie nastawiej się na pulsującą życiem metropolię niżym z GRAND THEFT AUTO. Z drugiej strony, obecne w grze modele są naprawdę fajne. Wędrując ulicami miasta, spotkasz zarówno kłószów i pijaków, jak i różni odzieni służby porządkowe, godyckie pannice, maklerów, Azjatów czy portorykańskich wyrostków. Co dziwne jednak, zaskakująco niewiele pojawia się w wirtualnym Los Angeles Murzynów. Sprzedawca broni z Downtown czy Skelter z baru Last Round to właściwie wyjątki. Czemuż to tak?

Chociaż VAMPIRE: BLOODLINES daleko do HALF-LIFE 2, gra wygląda naprawdę fajnie. Motion capture, technologia Lip V Synch (zgodność ruchu ust z wypowiedzianymi słowami), rozległe lokalizacje plus ostre jak brzytwa tekstury – to się nie mogło nie udać. Pozostaje tylko kwestia, czy dysponujesz wystarczająco mocnym sprzętem.

aby móc cieszyć się wszystkimi szczegółami świata przedstawionego.

Bardzo dobrze wypadła też warstwa audio. W grze pojawia się dużo licencjonowanych kawałków i sądzę, że każdy wielbiciel bardziej mrocznej strony życia coś dla siebie znajdzie. A pozostał? Pozostał mogą cieszyć się świetnym udźwiękowieniem każdej lokacji. Nie ma chyba sensu opowiadać, że drzwi skrzypią tak jak skrzypieć powinny. Dodatkowo należy zwrócić uwagę na świetnie dobrane i zagrane głosy.

No i to znakomite dialogi, bez których nawet udział najlepszych aktorów nic by nie zmienił. W czasie zabawy z BLOODLINES usłyszysz całkiem wiele fajnych kwestii, które

aż proszą się o zapamiętanie. Poza tym twórcy gry przynajmniej w kilku momentach pozwalają dostrzec coś nowego, co nie ma nic wspólnego do „Dracula” czy choćby wielkiego „Nosferatu”.

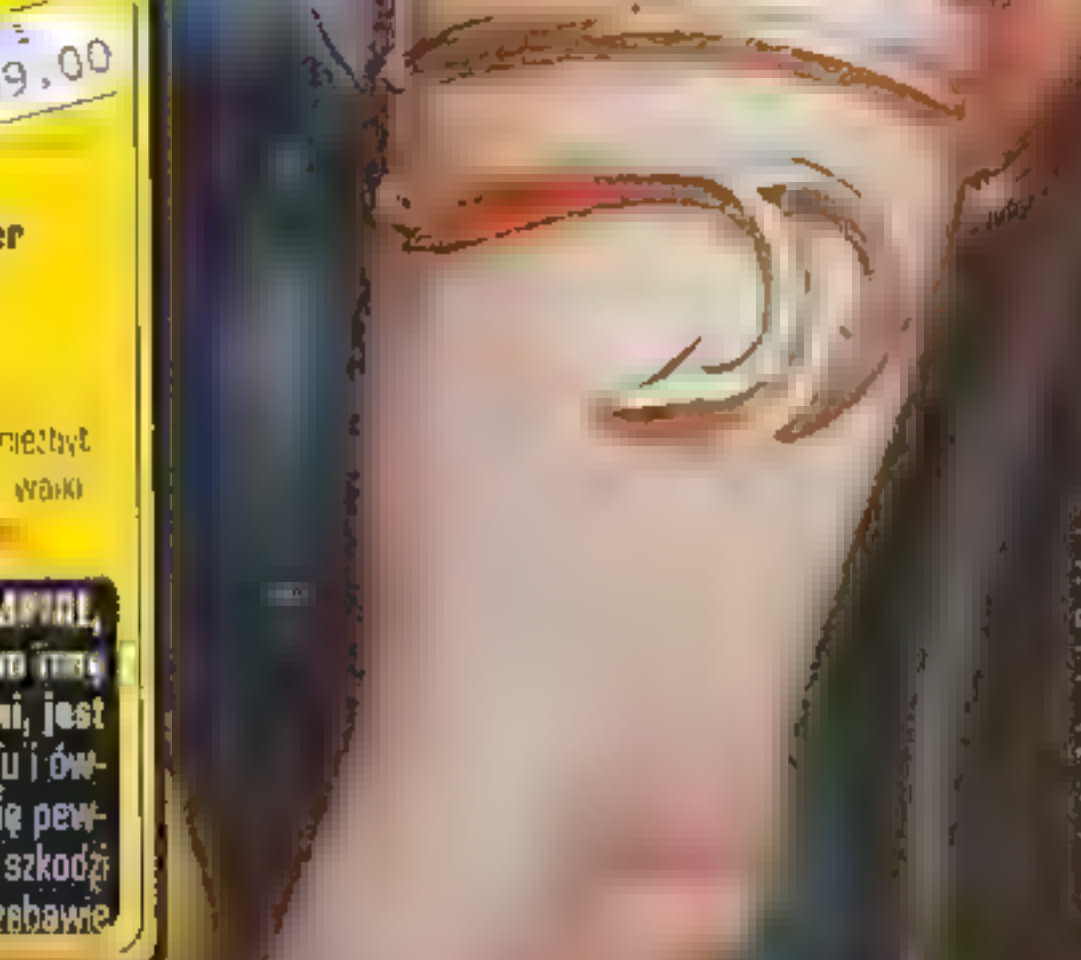
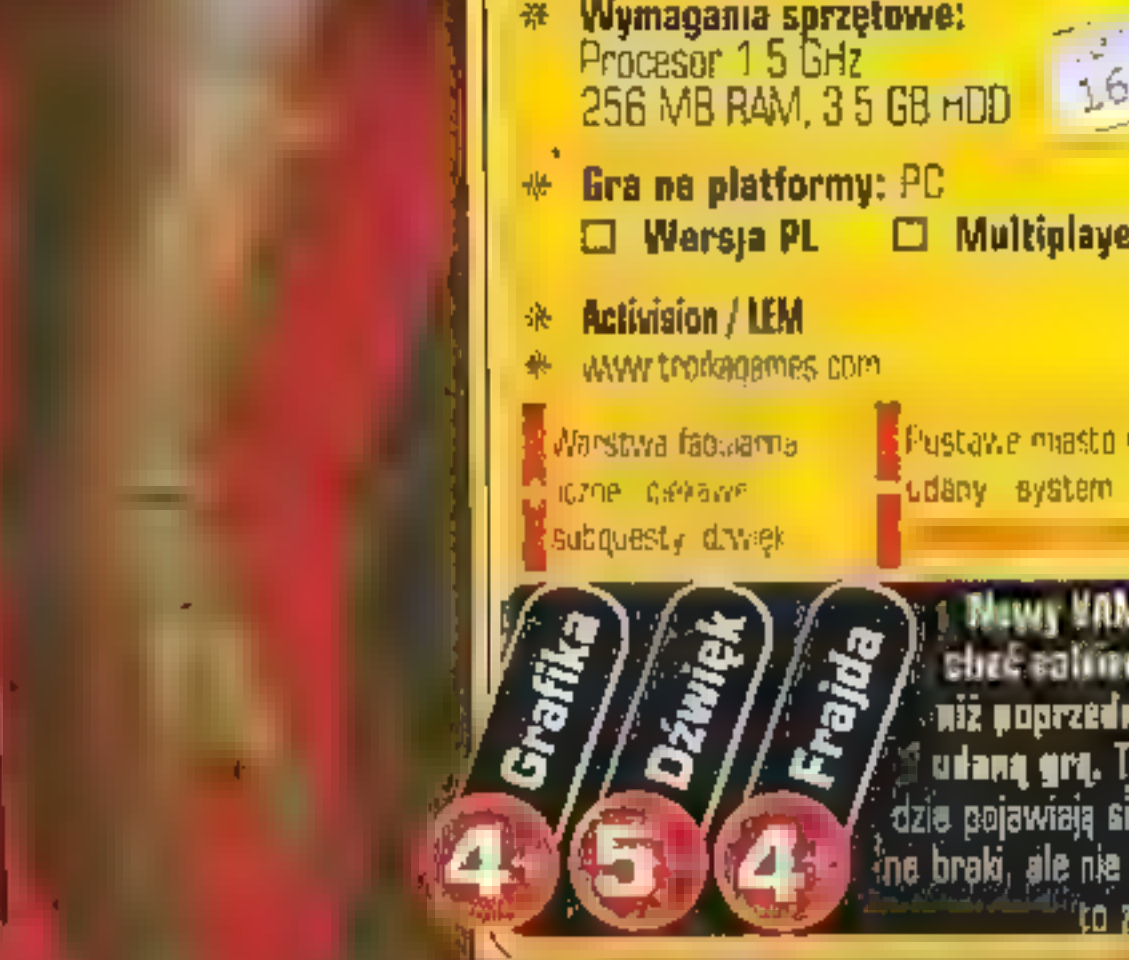
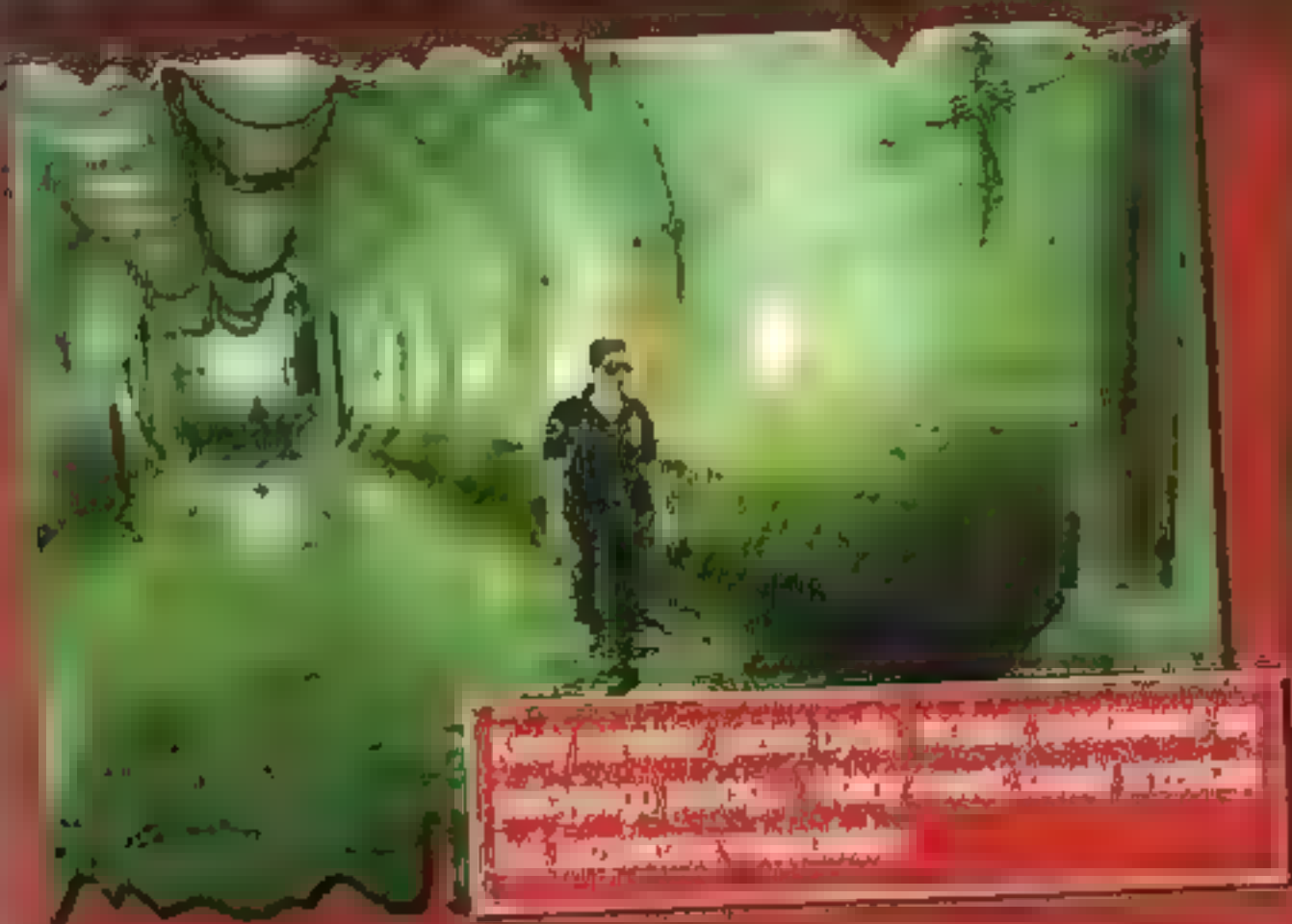
## KLUCZOWE

Każda gra musi mieć jakąś wady, nawet HALF-LIFE 2, którego recenzenci używają nie tylko jako fabuły. W przypadku BLOODLINES najbardziej odczuwalny jest wyraźny brak koncepcji dotyczącej systemu walki. O ile w poprzednich grach z tej serii walka była naprawdę bardzo ciekawa, w BLOODLINES jest to trochę nudne, zwłaszcza w przypadku broni palnej, która w BLOODLINES potraktowana została po macoszemu. Oczywiście, jeśli zainwestujesz masę punktów

w zdolności strzeleckie twojej postaci, poprawi się jej skuteczność. Mimo to od niej niejednej gwiery skuteczniejszy jest pocziwy rdz.

## REKAPITULACJA

Pomimo pewnych niedoróbek, nie wypada zapomnieć o BLOODLINES. Oczywiście system walki mógłby być lepszy, miasto trochę za mało zaludnione, zaś cały program działa trochę płynnie. Cokolwiek by jednak nie powiedzieć, nie zmienię to jednego: nowy VAMPIRE to przede wszystkim doskonała gra dla dorosłych odbiorców. I za to ją kocham.



## Vampire:

The Masquerade - Bloodlines  
RPG

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 1.5 GHz  
256 MB RAM, 3.5 GB HDD

\* Gra na platformy: PC  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Activision / LEM  
www.trilogymgames.com

Warstwa fabularna  
liczne cutsceny  
subquesty dźwięk

Pustawe miasto nie byłoby  
udany system walki

Grafika

Dźwięk

Fajda

Nowy VAMPIRE, choć salino inny niż poprzedni, jest udaną grą. Tu i ówdzie pojawiają się pewne braki, ale nie szkodzi to zabawie



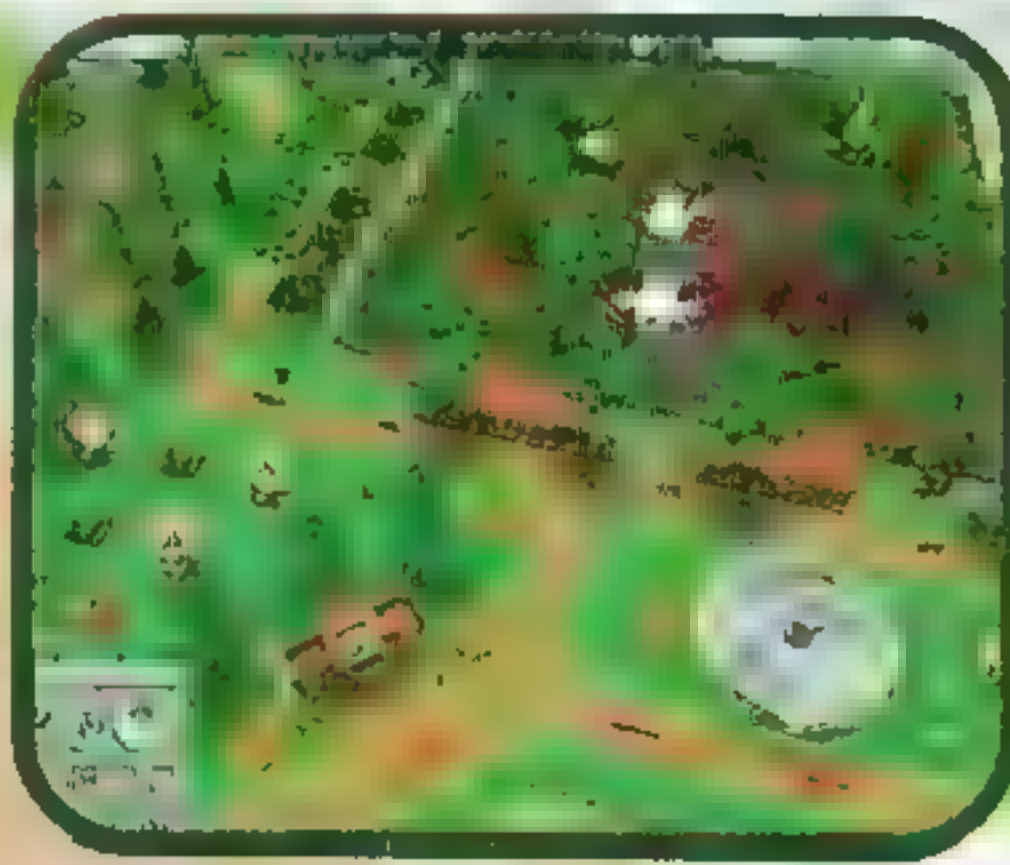
Zwierzęta muszą mieć zapewnione jedzenie oraz dobre warunki życia. Tylko wtedy będą zadowolone.

## Lew łapa w łapę z tygrysem? Jaguar w jednej klatce z antylopą? Oto program, niestety, pozbawiony elementów przemocy!

# ZOO TYCOON 2

**D**oceniam rolę ogrodów zoologicznych w ratowaniu zagrożonych wyginięciem gatunków, ale widok dzikich, pięknych zwierzątek uwięzionych za stalowymi prętami zawsze budził we mnie smutek. Te wilki snujące się z rozdrażnieniem po ciasnych bokach, białe niedźwiedzie zamknięte w małym baseniku pozbawione śniegu oraz kry, krokodyle leżące w mikroskopijnych bajorach, ptaki szamoczące się rozpaczliwie w ptaszarniach zamiast latać sobie gdzieś wysoko pod niebem. No cóż, człowiek zawsze robił wszystko, aby zaspokoić swoje zachcianki i skoro zachcianką jest ogładanie zwierząt-więźniów za kratami, nie zwącha się już na nic innego. ZOO TYCOON 2 jest więc tak naprawdę zabawą w budowę więzienia, nie trzeba przyznać, więzienia nastawionego na humanitarne obchodzenie się z ofiarami. Jako zarządca zoo ogu musisz zadbać, aby twoi podopieczni mieli co jeść oraz dysponowali odpowiednią przestrzenią i mieszkać w warunkach przynajmniej zbliżonych do naturalnych. Zadowolone zwierzęta będą bowiem żyły dłużej, a dzięki temu koszt utrzymania zoo staną się mniejsze.

W grze możesz rozegrać kampanię zlozoną z siedemnastu scenariuszy o rosnącym stopniu trudności lub zmierzyć się z celami pojedynczej misji (zarób określoną kasę w określonym czasie, osiągnij taką a taką sławę, nakarm tyle i tyle zwierząt itp.). Możesz też zabawić się w „piaskownicy” (nie limitowane fundusze, żadnych celów), która jest doskonałym sposobem na poznanie zasad rządzących programem. Generalnie, jak w każdym menedżerze, chodzi o to, by twoje przedsiębiorstwo dobrze funkcjonowało: pracownicy i goście mają być szczęśliwi, zwierzęta zadowolone i zadbane, a konto bankowe pełne dolarów. A czasami wcale niełatwo taki efekt osiągnąć szybko oraz bez problemów. Trzeba przecież rozsądnie zarządzać budżetem: kupić zwierzęta, wznosić ogrodzenia (zapewniając podopiecznym stosowną przestrzeń), zmieniać ukształtowanie terenu,



posadzić drzewa i krzaki, wykopać baseny, a wreszcie zatrudnić pracowników (np. sprzątaczy oraz opiekunów). Warto też zauważyć, że gra na bieżąco i bardzo dokładnie informuje o tym, co powinieneś zrobić, a co zaniedbałeś (np. nasorozec chciałby mieć towarzyszkę życia, a miś domaga się jedzenia). Wszelkie informacje zostały podane w bardzo przejrzysty, symboliczny sposób. Elementem edukacyjnym programu jest „zoopedia”, w której zebrano wiadomości na temat wielu gatunków zwierząt.

W ZOO TYCOON 2 spodobała mi się możliwość przełączania na First Person View i zwiedzania parku w ten właśnie sposób. Co ciekawe, możesz wtedy również robić zdjęcia, które będą przechowywane w twoim osobistym albumie. Niestety gra jest pozbawiona realizmu i drapieżniki nie atakują innych drapieżników ani też słabych roślinożerców. Antylopa może leżeć obok krokodyla, jaguar pływa w basenie z białym miśkiem, a flaming nie boi się ani jednego, ani drugiego. Rozumiem, że wszystko to z uwagi na czule serduszka dzieci (ZOO TYCOON 2 jest bowiem grą typowo rodzinną), którym nie można było zaszerwować krwawych jatek. A szkoda... :)

W ZOO TYCOON 2 wprowadzona trójwymiarowa engine graficzny. Zwierzęta i ludzie nie zostali jednak, niestety, przedstawieni w sposób fotorealistyczny, ale w manierze przypominającej w miarę realistyczną kreskówkę. Przyznam, że trochę szkoda, gdyż przy dzisiejszych możliwościach technicznych przygotowa-

wanie filmowych wizualizacji nie byłoby zadaniem specjalnie trudnym. W dodatku widać tu pewne uproszczenie, kanciastość konturów oraz spore kłopoty z właściwą animacją ruchów.

Gra Microsoftu jest przeznaczona dla dzieci i może sprzyjać wspólnym, miłym zabawom brzdąków i ich rodziców. Mowa tu zwłaszcza o trybie „piaskownicy”, gdzie finansowe odgrywanie żadnej roli. Scenariusze kampanii oraz poważne misje wymagają już pewnej orientacji ekonomicznej, ale nieprawdą na poziomie szkoły podstawowej. Nie jest to w żadnym wypadku zarzut. Powinno się jednak pamiętać, że ZOO TYCOON 2 to nie tytuł dla miłośników nieco bardziej skomplikowanych gospodarczych lub społecznych symulacji, takich jak RAILROAD TYCOON 3 lub seria TROPICO.

### Zoo Tycoon 2

Symulacja zoo

\* Wymagania sprzętowe:

Processor 733 MHz, 256 MB RAM, 950 MB HDD 99.90

\* Gra na platformy: PC, Xbox

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Microsoft / CD Projekt

\* [www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games)

Gratka lekka przyjemna rozrywka dla dzieci i ich rodziców

Wielki realizm, doskonała grafika, ze mnóstwem gatunków zwierząt

Grafika

Dźwięk

Frajda

4

3

4

Zamiast psa czy kota możesz mieć lwy, żyrafy i inne dzikie zwierzęta. Zapewnij im dobre warunki skłonić ludzi, by przychodzili je oglądać

4





# MEN OF VALOR

Przed II wojną światową w USA powstała seria gier o wojnie. W 1994 roku wydana została gra Men of Valor. W tym numerze przedstawiamy recenzję tej gry.

**T**wórcy MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT wyczuli przesyć tematem II wojny światowej i zabrali się za Vietnam. W ten sposób narodziła się nowa gra z gatunku FPS – MEN OF VALOR.

Wcielasz się w postać Deana Sheparda, rekruta Marines, którego właśnie wysłano do Wietnamu w celu powstrzymania komunistów. Gra składa się z 13 historycznie poprawnych misji. Co oznacza, że nie dane ci będzie podejmować decyzji – masz tylko wykonywać rozkazy. Akcja MoV toczy się w gęstej i wilgotnej dżungli oraz ciemnych tunelach Wietkongu w południowo-wschodniej Azji. Rozgrywa obok rozbudowanego trybu, piechoty oferuje misje ze ciężkimi karabinami maszynowymi na pokładzie helikopterów klasy Huey czy rzecznych łodzi patrolowych.

MoV może pochwalić się rozbudowanym arsenałem broni. Na dodatek wszystkie elementy uzbrojenia są wzorowane na autentycznym sprzęcie. Do dyspozycji masz: pistolet M1911, niezwykle celny M14, M16 A1 aka Rambo, granatnik M79, M60 do prowadzenia ognia zaporowego, SKS z bagnietem, kalacha AK47, pepesę PPSH41, lekki karabin maszynowy RPD, miny M18 Claymore, granaty odłamkowe, bagniet oraz kilka innych. Każda broń ma inny odrzut, skupienie, penetrację, wielkość magazynka i realizm pełną gębą.

MoV oferuje trzy pozycje strzeleckie, a co za tym idzie, trzy sposoby poruszania się. Nie stojąc masz największe pole ra-

zenia, ale samemu wystawiasz się na ostrzał. W pozycji leżącej znacznie poprawia się celność, jednak krzaki i trawy skutecznie ograniczają widoczność. Kucnięcie jest optymalne, gdy jednocześnie strzelasz i poruszasz się. Elementy te zostały wykonane według utartego schematu – jednak w pełni poprawnie. Dodatkowym smaczkiem jest możliwość wychylania się zza przeszkody – takie rzeczy lubię!

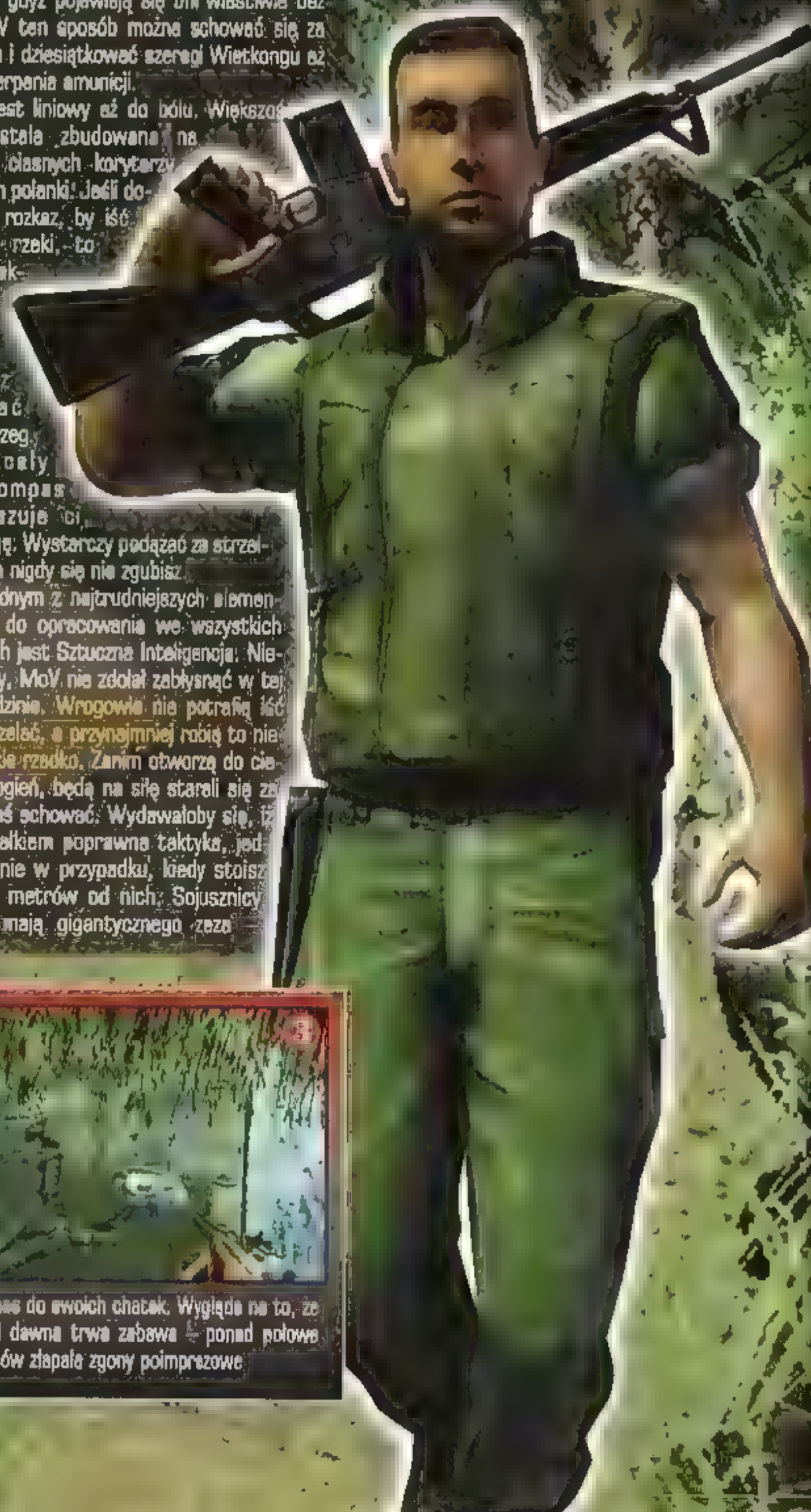
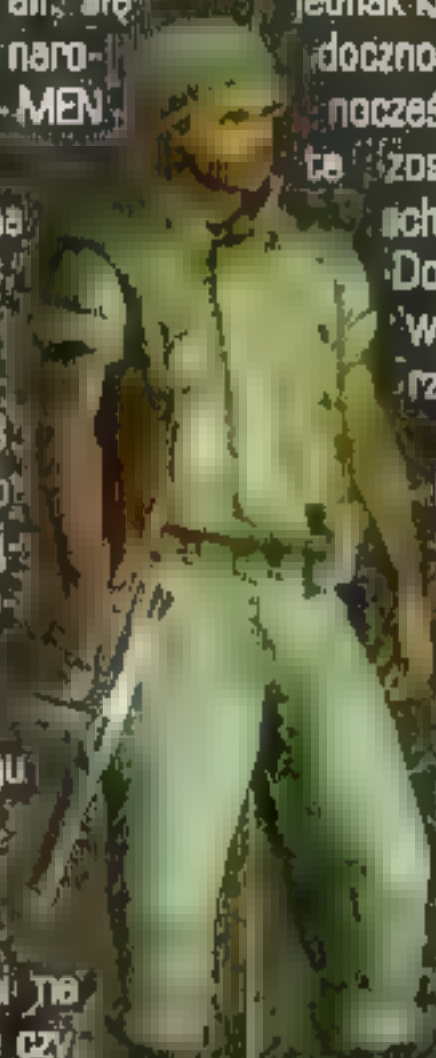
Największym zaskakiem w MoV jest brak możliwości oddawania skoków. Nawet mały plotek czy usypisko całkowicie blokuje przejście. Ma to oczywiście negatywny wpływ na swobodę prowadzenia walk. Zawsze będziesz zmuszony przejść przez wąskie gardła wyznaczone przez twórców gry. Najczęściej tam właśnie kryje się wszelkie zasadzki.

Opanowanie strategicznych punktów, jak chociażby wioski, najczęściej wiąże się z zastrzeleniem obsługi ciężkich karabinów. Koncentro-

wanie ognia na szarżujących wrogach mija się z celem, gdyż pojawiają się oni właściwie bez końca. W ten sposób można schować się za drzewem i dziesiątkować szeregi Wietkongu aż do wyczerpania amunicji.

MoV jest liniowy aż do bólu. Większość map została zbudowana na zasadzie klasycznych korytarzy łączących polanki. Jeśli dostaniesz rozkaz, by iść korytarzem rzeki, to nawet jak b w e o h n i a l, n e m o z o s z w d n a p a ć s i ę n a b r z e g. P r z e z c a ł y c z a s, k o m p a s w s k a z u j e t o i d r o g ę. W y s t a r c z y p o d a ż a ć z a s t r z e l k ą, a n i g d y s i ę n i e z g u b i s z.

Jednym z najtrudniejszych elementów do opracowania we wszystkich grach jest Sztuczna Inteligencja. Niestety, MoV nie zdołał zabłysnąć w tej dziedzinie. Wrogowie nie potrafią iść i strzelać, a przynajmniej robią to niezwykle rzadko. Zanim otworzą do ciebie ogień, będą na siłę starali się za czymś schować. Wydawałoby się, że to całkiem poprawna taktyka, jednak nie w przypadku, kiedy stoisz kilka metrów od nich. Sojusznicy zaś mają gigantycznego zez-



Amerkański football był popularnym sposobem spędzenia wolnego czasu. U nas niedługo zniknie oś.



Kochane Mamo i Tato! Dzisiaj poszliśmy na patrol. Kapral zgubił mapę. Dwa dni błąkaliśmy się po dżungli, aż odnaleźliśmy małą wioskę, wietnamską wioskę...



Wietnamczycy to bardzo mili ludzie. Przywitani nas niezwykle gorąco i z patriotycznym zapałem.



Zaprosili nas do swoich chaterek. Wygląda na to, że u nich od dawna trwa zabawa – ponad połowa mieszkańców złapała zgony poimprezowe.



potrafią wywalić w przeciwnika kilkadziesiąt pocisków i ani razu nie trafić. Podsumowując: Si leży i kwiczy.

W MoV nie uświadczysz leżowego wskaźnika energii życiowej. Zamiast niego widzisz Kaduceusza – dwa węże oplatające kij, zwieńczone skrzydłami – czyli oficjalne godło amerykańskiej służby zdrowia. W wyniku odniesionych ran wskaźnik będzie nappełniał się krwią: ciemną i jasną. Pierwsza oznacza poważniejsze rany, druga zaś krwawienie, które należy jak najszybciej zakażować. Zdrowie można podreperować na dwa sposoby: opłócić albo zawartością męskiej (w małym stopniu). Brodaków leczniczych jest w MoV mnóstwo, dlatego po każdym większym starciu można łatwo doprowadzić się do porządku.

Amerkańscy żołnierze mają wyjątkowo pomne plecaki. Twój towarzyszem broni amunicję nigdy nie kończy, w dodatku nie musisz przeładowywać. Sam możesz mieć ponad 1000 sztuk amunicji, kilka karabinów oraz granaty. Biorąc pod uwagę, iż niektóre magazynki

mieszczą tylko 10 naboję, pozostaje pogratulować krępy. Tak naprawdę nie wiem, po co autorzy przydzielili tak przepastne kieszenie. Szczególnie, że w trakcie misji możesz pożyłować: „municję” i uzbrojenie zabitych żołnierzy Wietkongów.

Co ciekawe, MoV nie pozwala na własnoręczne zapisywanie stanu gry. Dopiero, przechodząc z punktu A do B albo spełnienie któregoś z celów misji, utrwala swoje dokonania. Takie rozwiązanie jest cholernie irytujące, gdyż zostajesz zmuszony do wtwarzania pokątnych fragmentów gry. Z drugiej strony, promuje ostrożne postępowanie: nie przed oraz chowanie za przeszkodami, ułatwia także wczucie się w klimat rozgrywki. Ten zaś jest nieomówiony. Przez cały czas gapięm się w bujną roślinność w poszukiwaniu wroga. I nigdy nie byłem w stanie przewidzieć, gdzie on się pojawi.

MoV cechują wysokie wymagania sprzętowe – w końcu całość hula na silniku z UNREAL TOURNAMENT. Piękne, choć wyjątkowo naturalna roślinność, bajecznie nieboskorsy, realistyczne ukształtowanie terenu, emocjonujące eksplozje, efektowne napalm, czarna krew – obraz, do jedynie dopracowanej animacji postaci. Wrogowie najczęściej poruszają się z szybkością nieadekwatną do ruchu nog, puchąc po powierzchni. Czasami postacie przeskakują z jednej pozycji do drugiej bez łączącej je linii.



## Wojna wietnamska w grach i filmach

Wojna w Wietnamie była jednym z najdłuższych i najkrwawiejszych konfliktów, jakie doświadczył świat po 1945 roku. W sposób szczególny zaintrygowała ludzką wyobraźnię, głównie dlatego, że stała się najbardziej filmowana i najbardziej reżysjonowaną wojną w historii. Fanom tego polecam obejrzenie doskonałych filmów wojennych: Czas Apokalipsy, Powrót, Łowca Jeleni, Pluton czy Pełny magazynek. Miłośnikom gier komputerowych zaś: BATTLEFIELD: VIETNAM, VETCONG oraz oczywiście MEN OF VALOR.

macji – porażka! Na ratunek przychodzi jedynie łora, która zesłania niedoródk.

Miłym zaskoczeniem jest ścieżka dźwiękowa MoV, na którą składają się utwory zespołów „The Mamas and the Papas”, „Strawberry Alarm Clock” oraz kawałki Jamesa Browne. Całość okraszono muzyką poważną, skomponowaną przez Jóna Zura, którego dzieła mogłeś słyszeć w BALDUR'S GATE II, SYBERII II czy SOCOM II. Trochę słabiej wypadają dialogi. Podobnie jak w innych grach o tematyce wojennej, nie obyło się bez negminnego pokrzykiwania połączonego z przekleństwami oraz wyzywania od maminsynków. Efekty w postaci wystrzasków, eksplozji czy kroków postaci nie zdołały mnie niczym zaskoczyć.

Z ręką na sercu mogę powiedzieć, iż MoV to jedna z najlepszych gier traktujących o wojnie w Wietnamie. I jednocześnie – ponadprzeciętny FPS. Program nie zdołał ustrzec się kilku błędów, ale z pewnością przypadnie do gustu wielu graczom.

### Men of Valor

FPS / Akcja

- \* Wymagania sprzętowe:  
Processor 2.8 GHz  
512 MB RAM, 500 MB HDD 129.00
- \* Gra na platformy: PC, Xbox  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer
- \* Vivendi Universal / Nicolas Gamas
- \* <http://www.menofvalorgame.com>

A: Autentyczne uzbrojenie, nie z lat 60. muzyka, grafika, klimat. B: Brak skakania, słaba SI, niedopracowana animacja postaci, inność.

Grafika

Dźwięk

Fajda

4

5

4

Przyzwoity shooter, szkoda tylko, że tak bardzo linowy. Nie zmienia to faktu, iż trafił do szlaku gier traktujących o wojnie w Wietnamie.



# Wydawnictwo MAG przedstawia numer 1 na świecie!

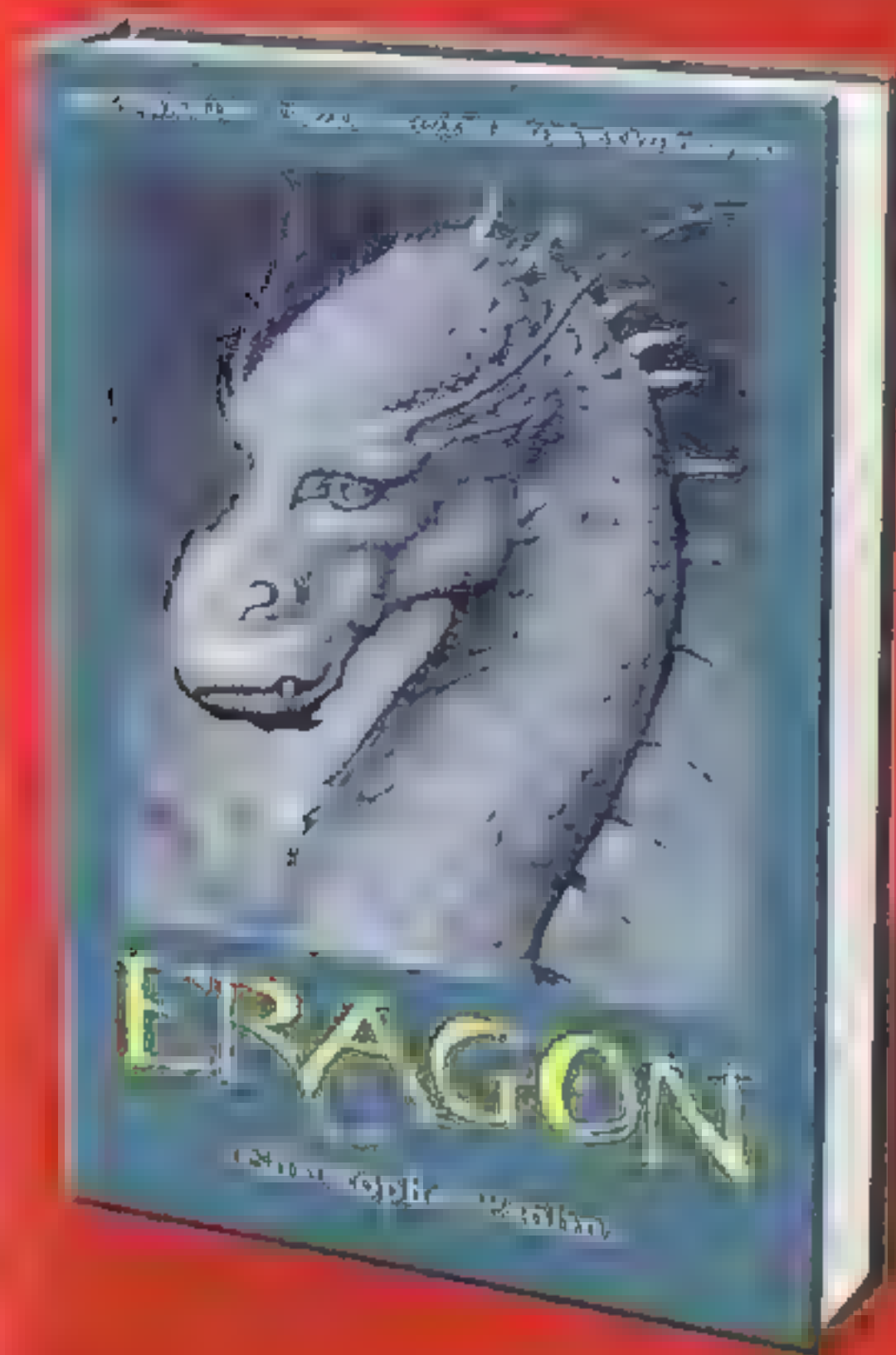
## Odkryj trylogię fantasy nowego pokolenia!

Literatura młodzieżowa ma nowy hit – „Eragon” Christophera Paoliniego. W samych Stanach Zjednoczonych sprzedano ponad milion egzemplarzy książki napisanej przez 17-latkę.

Forum

Umiejscowiona w Alagaesji – mitycznej krainie, jak ta z „Władcy pierścieni” – powieść ERAGON opowiada o przygodach chłopca, który musi dorosnąć do swego legendarnego przekształcenia...

Słuchaj codziennie powieści „Eragon” w Radio BIS od 3 stycznia godz. 14:05. Wejdź do mitycznej krainy [www.alagaesia.com](http://www.alagaesia.com)



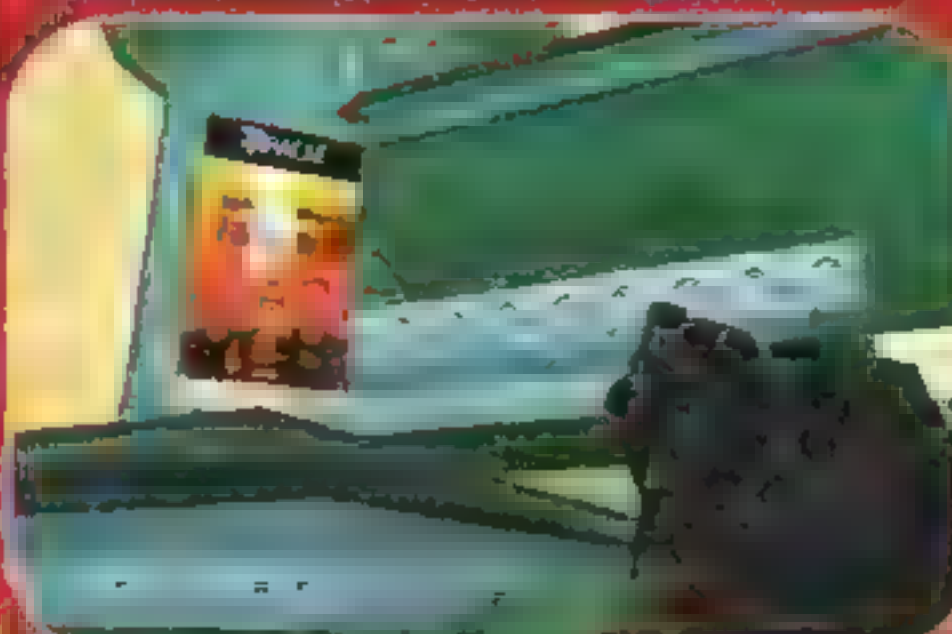
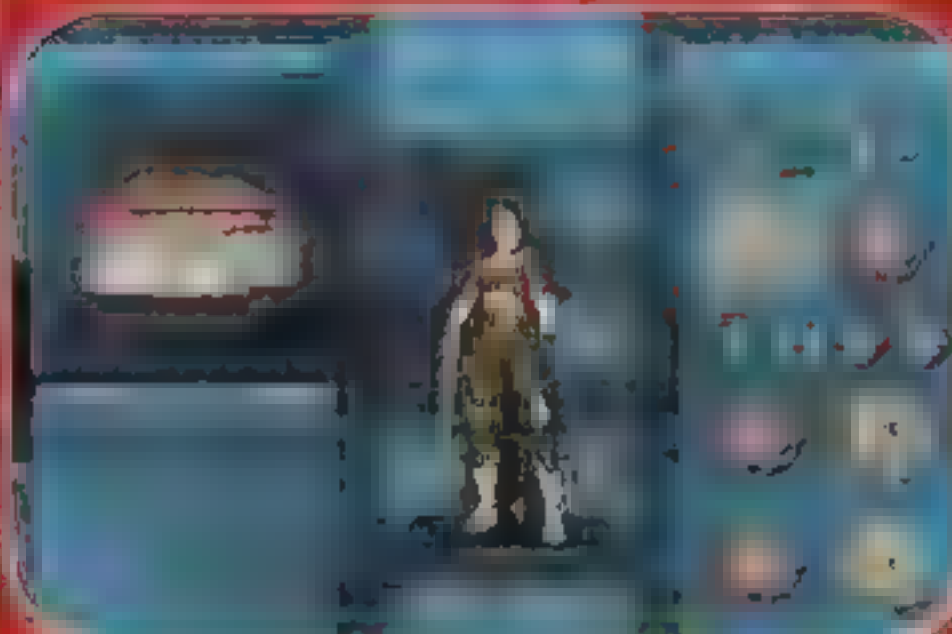
ERAGON® Christophera Paoliniego już 7 stycznia dostępny w salonach EMPIK, od 14 stycznia we wszystkich księgarniach.







# Miasto twoje, a w nim...



skale projektu i pochwalam z całego serca dziarską realizację miasta przyszłości, lecz muszę też napomknąć o kilku rzeczach, które już nie są takie ekstra

Przede wszystkim powinieneś wiedzieć, że ta gra nie wygląda super. O ile wiele elementów rozgrywki działa lepiej aniżeli w DEUS EX 2, tyle pod względem grafiki dzieło naszych rosyjskich ziomków nie dorasta do pięć produkcji wydanej przez Eidos. Choć miasto pulsuje neonami, kolorowymi napisami, zaś jeżdzące tu i ówdzie firy mrugają na wszystkie strony lampkami, trochę trudno paść na kolana z rozdziawioną gębą. Z racji gigantycznych rozmiarów świata gry zanim zdobędziesz furę, będziesz się musiał ostro nabiegać. Podczas tych wycieczek ujrzysz całe mnóstwo nieefekownych szczegółów – modele śmieci (wyglądające niepokojąco podob-

nie do sprite'ów), polacie niezagospodarowanego terenu oraz... postaci.

Zapewne jest to w dużej mierze kwestia gustu, ale uważam postaci za bezsprzecznie najsłabsze ogniwo SABOTAIN. Przede wszystkim, jest ich zdecydowanie za mało. Bardzo często postać istotną z punktu widzenia fabuły przedstawia model, który wcześniej spotkałeś – i to po wielokroć. To bardzo utrudnia „złapanie” klimatu świata przedstawionego.

Jeszcze jedna kwestia. SABOTAIN pojawił się w Polsce w wersji całkowicie zlokalizowanej. Na pudełku widnieją informacje, że animacje twarzy postaci zsynchronizowano z wypowiedziami

na kwestiami – ale chyba rosyjskimi, bo nikt nie porusza w ten sposób ustami, gdy mówi po polsku! Nie chcę się czepiać, ale kilka dni wcześniej grałem w VAMPIRE: BLOODLINES, gdzie zastosowany był ten sam patent i tam jakoś wyglądało to fajnie.

Skoro już się czepiam, kilka cierpkich słów należy wypowiedzieć również pod adresem tłumaczy odpowiedzialnych za polskie kwestie. Nie jest tak, że tłumaczenie uniemożliwia grę w polskiej wersji. Po prostu w zbyt wielu momentach pojawiają się takie akcje jak przetłumaczenie „broni lekkiej” na „światło”, co wprowadza do gry trochę zamieszania. Kuleją też dialogi – niezwykle lakoniczne, z których w znakomitej większości przypadków nie wynika zbyt wiele.

Żeby nie zakończyć jakoś dołująco, powiedzmy że SABOTAIN może poszczycić się bardzo fajną przebojową wręcz ścieżką dźwiękową – już od pierwszych sekund uszy gracza atakowane są żywiołowymi utworami ze światów techno, metalu, post-grunge'u oraz neo-ska-r'n'b :) Tak naprawdę to oddzielna płyta z muzyką z gry powinna pojawić się w pudełku z SABOTAIN – na przykład zamiast tego marnego plakatu, jak można tam teraz znaleźć.

Jeżeli znalazł cię... DEUS EX 2 (niespodzianka, no nie?), a do starszych RPG'ów z miastem przyszłości nie masz zurowina, powinieneś sprawdzić SABOTAIN. Przy niewielkiej dawce dobrej woli i przymknięciu oka na różnego rodzaju niedoróbki spędzisz z nią kilka przyjemnych dni. Kto wie? Może nawet ta kosmiczna intryga cię wciągnie?

## Sabotain - Złam Zasady

RPG

Wymagania sprzętowe:  
Procesor 800 MHz  
128 MB RAM, 1.5 GB HDD

Gra na platformy: PC  
Wersja PL Multiplayer LAN

Avalon / Akella / Nicolas Games  
www.sabotain.ru

Fajna muzyka, ciekawe efekty, dobra gra, średnia tłumaczenie, kiepskie dialogi

Jeśli nie dysponujesz mocnym sprzętem, SABOTAIN jest właściwym wyborem. W innym przypadku proponowałbym grę z wyższej półki

Grafika 3  
Dźwięk 4  
Fajda 4

4



PRODUCENT  
AKTYWNA REKREACJA

INFO: WWW.ACTIVER.COM.PL email: activer@aster.pl  
TEL/FAX (22) 671 86 53, tel.kom. 0 501 599 703  
ROWNIEZ SPRZEDAZ WYSYŁKOWA!

## REWELACYJNE FOTELE TRENINGOWE (składane)

### REALITOR

PRZEZNACZONY

- do zestawów kierownic i sterowników stosowanych w grach PC i TV typu wyścigi, rajdy, loty itp



### PROFITOR

PRZEZNACZONY

jak obok i dodatkowo - do urozmaiconego treningu mięśni z możliwością użycia hantli i adaptacji do innych ćwiczeń



11/11/2005





**Wkręć swoich gości na diabelskim młynie i wykręć na tym ogromną kasę**

# ROLLERCOASTER TYCOON 3

**D**oprawdy nie wiem, czy ktokolwiek jest w stanie wymienić wszystkie „tycoon-y”, jakie zaoferowano nam w ostatnich kilku latach. Były już i samochody, i pociągi, ciężarówki, cyrk, centra handlowe, zoo, monopole... Uff, pewnie pominąłem drugie tyle. ROLLERCOASTER TYCOON, a szczególnie jego trzecia odsłona wyróżnia się w tym zestawieniu widowiskowością. Tym razem gra pokazana jest w pełnych trzech wymiarach, a ze zbudowanej osobiście kolejki można samemu skorzystać!

## Trzeci wymiar

Korporacja ATARI powierzyła produkcję trzeciej części RCT nowej firmie – Frontier Development. Nowy producent znakomicie poradził sobie z zadaniem przeniesienia serii w trzeci wymiar. RCT 3 wygląda naprawdę imponująco, kolory są nasycone, a każdy z pięciu „tematów” parku rozrywki (klasyczny, „przerazający”, western, przygodowy, science-fiction) posiada fan-

tastyczne obiekty dobrze świadczące o wyobraźni autorów programu. Dodajmy do tego cykl dnia i nocy oraz zgrabnie przeprojektowane menu gry i panel sterowania – już widać, że tytuł zapowiada się wyśmienicie. Obecność trzeciego wymiaru niesie ze sobą jeszcze jedną korzyść – zmieniono sposób pracy kamery. W tej edycji można ją dowolnie manipulować, obracać, przybliżać, zmieniać kąt ustawienia. Dzięki temu wybrany punkt mapy możesz obejrzeć z każdej strony i tak dokładnie, jak tylko sobie zazyczysz

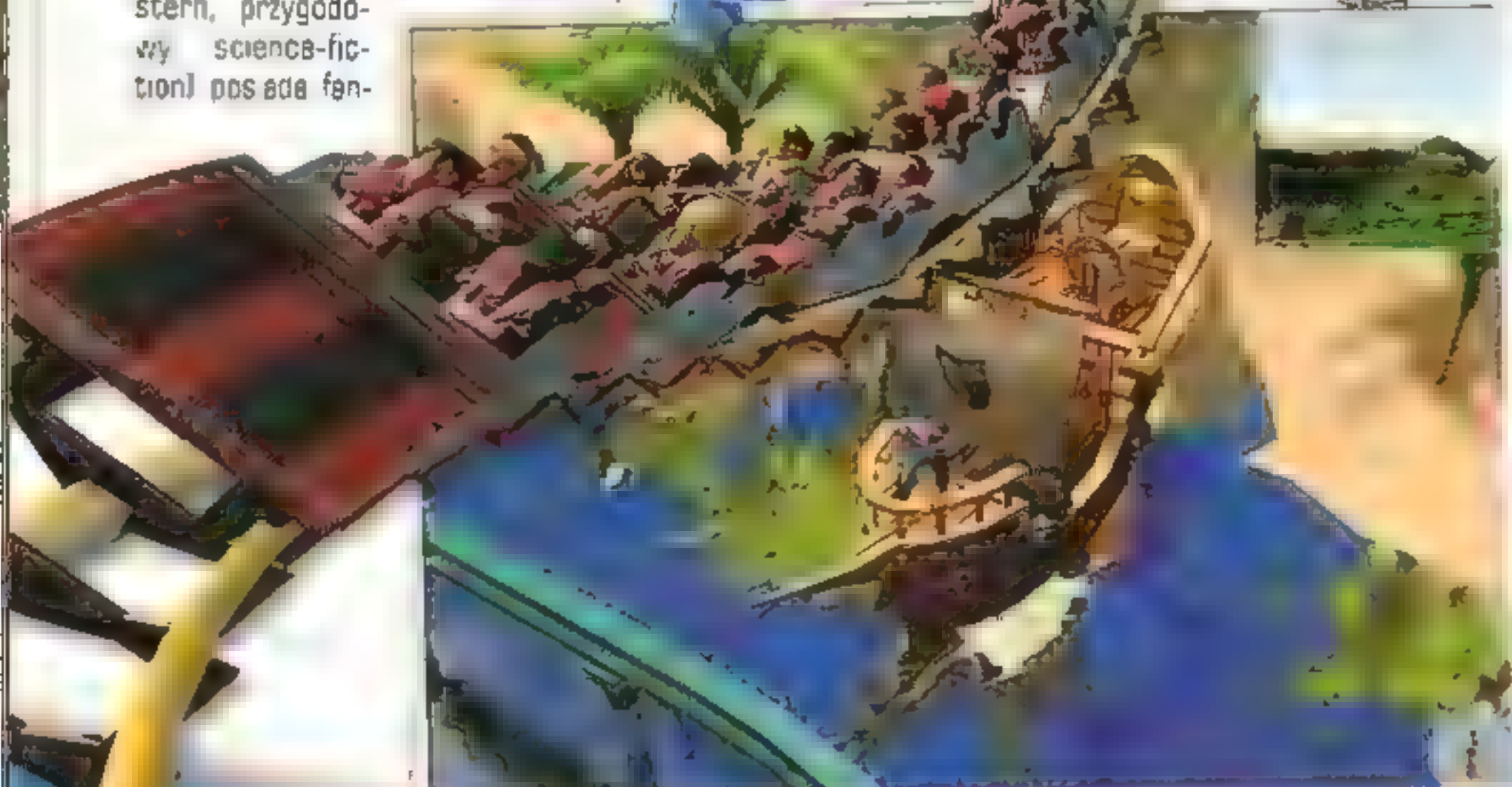
## Bardzo ważni goście

Zmian w trybach rozgrywek i w sposobie prowadzenia własnego parku jest tak dużo, że pewnie nie wszystkie udało mi się wychwycić. Zaczniemy może od gości twojego przybytku (w grze zwani



są „peeps”, co wydaje się nieco zabawne, bo raczej nikogo tu nie podglądają). Wraz z ogólną zmianą grafiki, także i oni otrzymali w podarku pełnowymiarowe kształty. Jeśli odpowiednio zbliżysz kamerę, zauważysz, że ludziki te nie są zbudowane ze zbyt dużej ilości wielokątów. Bardziej niż żywych ludzi przypominają figurki z klocków. Nie czepiajmy się jednak przesadnie, tym bardziej, że ów niedostatek rekompensuje barwność gości i ich obecność w dużych liczbach. Gdy udasz się wraz z nimi na przejażdżkę większym coasterem, usłyszysz ze zachowują się jak prawdziwi ludzie – piszczą, wrzeszczą, wydają z siebie okrzyki przerażenia bądź zachwytu

Z obecnością ludzi wiążą się dwie kolejne nowinki zaimplementowane w ROLLERCOASTER TYCOON 3. Po pierwsze, w tej chwili goście nie zwiedzają już obiektów pojedynczo. Trzymają się w grupach – na przykład paczka nastolatków szaleje na wszystkich największych kolejkach, a rodzice cierpliwie czekają, aż ich pociechy skończą przejażdżkę na karuzeli, by potem dać się naciągnąć na zakupy w budce z hamburgerami czy w lodziarni. Jeśli chcesz się dowiedzieć, jak dane grupy reagują na twój park i jakie dokładnie mają potrzeby, możesz skorzystać z edytora postaci i stworzone osoby importować potem do gry. Gdy goście są zadowoleni, pstrykną zdjęcie, które następnie włączane są do pokazu slajdów w menu głównym. Niby na samą rozgrywkę ten fakt w ogóle nie wpływa, ale daje satysfakcję z pracy







## Niebezpieczne początki

Jeśli wydaje ci się, że rollercoastery to wynalazek współczesności, głęboko się mylisz. Prekursorami tej zabawy byli... Rosjanie. Tak, tak! To już w XV wieku! Pomyśl na przejeżdżki mieli wielce intrygujący. Jazdzieli po lodzie, choć to ponoć nie bardzo bezpieczne nie było. Najwyraźniej jednak zabawa się przyjęła i rozprzestrzeniła na całą Europę. A w Ameryce? Tam w dziewiętnastym wieku ludzie zosuwali po wzgórzach w wozikach na węgle! Takie przejeżdżki czasem miały nawet 30 kilometrów!

twić, istnieje opcja automatycznego uzupełniania coastera. Oznacza to, że jeśli gdzieś np. przejechał się dobrze połączony, program wykona poprawki automatycznie. Co istotne, na każdym etapie produkcji możesz testować sprawność swojego dzieła – dzięki użyciu „ghost cars” badających, czy twoje pomysły architektoniczne są bezpieczne.

Z konstruowaniem własnych „diableskich młynów” wiąże się jednak jeden feler. Musisz pamiętać, że stworzony samodzielnie coaster powinien potem wpasować się jakoś w terytorium parku. Może się zatem zdarzyć i tak, że po prostu przesadnie fantazyjnej, wielkiej budowli nigdzie nie zmieścisz. Dlatego, moim zdaniem, stawianie kolejek własnej produkcji powinno się odbywać na konkretnej mapie. Nie musisz się przy tym martwić, że w czasie wprowadzania w życie własnych pomysłów zaniedbasz resztę parku – w trakcie projektowania gra zostaje zatrzymana. Żeby było ciekawiej, gotowe budowle możesz importować również z poprzednich dwóch części gry, oczywiście pod warunkiem, że je zachowałeś.

Poza „normalnymi” gośćmi, czasem odwiedzają cię też VIPeeps, czyli bardzo ważne osoby, które mają konkretne oczekiwania w stosunku do oferowanych przez ciebie atrakcji. Jeśli uda ci się trafić w ich wyrefinowane gusta, osoby te potrafią mocno wpłynąć na innych obywateli, aby ci przychodzili akurat do twojego parku za baw.

## Budowniczy na 102

RCT 3 pozwala aktywnym graczom ingerować w wygląd swojego imperium. Dla „Bobów Budowniczych” zarezerwowano narzędzia takie jak możliwość tworzenia własnych budowli, które można potem ściągnąć do scenariusza w kampanii. Od budowli ważniejsze jednak jest chyba to, że możesz skonstruować własny rollercoaster. Aby to zadanie nieco ula-

## Szczegóły i szczególiki

Pora na kolejne nowości dodane do RCT 3. Zaczniemy od trybów rozgrywki. Znajdziesz tu znane już opcje: bardzo użyteczny rozbudowany tutorial, kampanię, „ciastom scenario” oraz nowinkę w postaci „piaskownicy”, gdzie przy nieograniczonej kasie

## Liczbowy zawrót głowy

Współczesne największe rollercoastery, na świecie to w tej chwili rozrywka dla ludzi o naprawdę mocnych nerwach. Wystarczy przypatrzeć się kilku liczbom.

1. Prawdopodobnie najszybsza kolejka znajduje się w Japonii – jej prędkość sięga 107 mil na godzinę. To prawie 200 kilometrów na godzinę!
2. Amerykanie oczywiście wszystko mają największe, owentualnie najwyższe. „Superman The Escape” w parku o nazwie Six Flags Mountain Park (Kalifornia) w najwyższym punkcie ma 415 stóp (około 137 metrów). Posie-

de też największy „spad”; w pewnym punkcie opada się w nim o 328 stóp (109 metrów)! Z kolei w Cedar Point w Ohio (uznawany za park rozrywki z największą ilością coasterów) znajdują się najdłuższy przejazd – prawie dwa pół kilometra.

3. W Europie najwyższy coaster znaleźć można w Blackpool (Anglia), a najszybszy w Heide Park, w niemieckiej miejscowości Saffau.
4. Jeśli chodzi o polskie rollercoastery. Hmm, jakie coastery? Zna w ogóle ktoś je? I takie cuda w naszym kraju-reju? Żeby miały choć z 10 metrów długości.

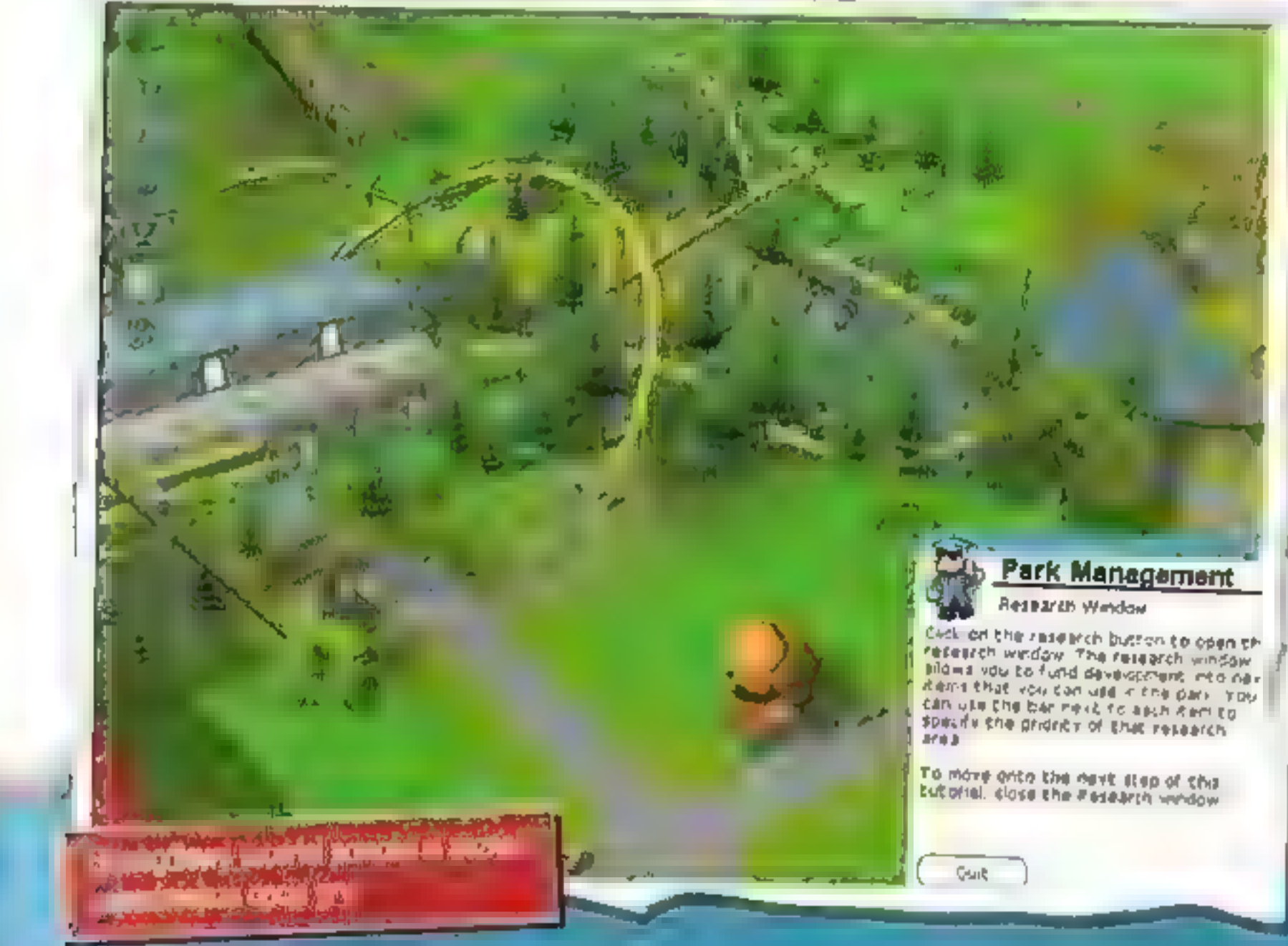
o dostępie do absolutnie wszystkich konstrukcji nareszcie bez stresów będziesz mógł wykreślać lunapark marzeń. To naprawdę interesująca opcja, która poza dowolnością i możliwością spełnienia wszelkich fantazji, stanowi także pole doświadczalne przed wejściem do trybu kampanii.

W kampanii znajdziesz osiemnaście scenariuszy. Dwa ostatnie odblokować można jedynie przechodząc wszystkie poprzednie na każdym z trzech poziomów trudności (kolejna nowinka). Właściwie każdy scenariusz, mimo różnych celów, wymaga od ciebie, byś z nieco zaniedbanego przybytku uczynił prawdziwe чудо, przynoszące krocie i przyciągające tłumy zwiedzających. Przyznam, że mnie ta powtarzalność zadań zaczęła z czasem nużyć. Można bowiem odnieść wrażenie, że tak naprawdę ciągle od nowa rozgrywasz ten sam scenariusz, a zmiany ulegają jedynie strona wizualna i poziom trudności. Na dodatek strona ekonomiczna twojego imperium zbudowana jest na klasycznych zasadach „tycoonowych”: buduj jak najwięcej, ustalaj ceny, naprawiaj sprzęt, zatrudniaj ludzi. Nie ma tu nic, co wprowadziłoby jakiś powiew świeżości. Dodatkowo masz bardzo mądrych pracowników, którzy sami zauważą, że na przykład któraś z urządzeń się popsuka i nawet bez twojego polecenia pospieszą naprawić usterkę.

Przewidywalność postępu fabuły i rozbudowy twoich włości jest odwrotnie proporcjonalna do przewidywalności zachowań gości. Ludzie, którzy zostawiają u ciebie swoją for-  
sę, czasem zachowują się zupełnie nielogicznie. Prosty przykład: postawiłem obok siebie budkę z lodami i z balonami. Do lodów dorzuciłem polewę w dwóch smakach. Cena niższa niż cena balonika, a tu tymczasem połowa paepsów pomyka z balonikami, a lodów nikt konsumować nie chce. Takich przykładów zresztą było w grze więcej. Może jakiś patch

rozwiąże tę kwestię? Jeśli chodzi o braki, szkoda, że w RCT 3 nie ma listy komentarzy na temat parku – musisz śledzić opinie na temat pojedynczych budowli lub myśli konkretnych ludzi. Z kolei po stronie plusów dopiszmy jeszcze pokazy fajerwerków i przypomnijmy o „ridecam”, czyli opcji, która pozwala wsłuszać do rollercoastera i bawić się razem z gośćmi. Każda kolejka może też otrzymać swój temat muzyczny. To miła opcja, ale ogólnie strona muzyczna gry nie zachwyca.

ROLLERCOASTER TYCOON 3 to mocna pozycja wśród gier ekonomicznych, godna polecenia zarówno fanom serii, jak i nowicjuszom tego typu rozgrywki. Życzę szalonej jazdy i braku wypadków (a te też się zdarzają!).



### Rollercoaster Tycoon

Ekonomiczna

**Wymagania sprzętowe:**  
Procesor 733 MHz,  
128 MB RAM, 600 MB HDD

**Gra na platformy:** PC  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer LAN

**Atari / CD Projekt**  
[www.atari.com/rollercoastertycoon/rope/uk/](http://www.atari.com/rollercoastertycoon/rope/uk/)

Fantastyczna grafika  
nowinki, można zmie-  
niać wygląd parku

Niezrozumięła gusta  
gości

**Grafika** 5  
**Dźwięk** 4  
**Fajda** 4

Nie jestem wielkim fanem „tycoonów”, ale obok tak żywej i kolorowej gry obiektywnie przejść nie można

**5**

**cena 99.90**

Tekst: Bartosz „baRTeS” Lewandowski



# COUNTER STRIKE SOURCE

## Z poczwarki w motyla

### Nowe szaty cesarza

Jak wiele zyskał CS w nowej oprawie i jak duży jest skok jakościowy, dowodzą poniższe screeny:

**COUNTER-STRIKE:** Znowu wszystkim niejednoznacznie na najpopularniejszej mapie do dziś. Tu jeszcze na starym engine'ie HALF-LIFE (czyli raczej QUAKE 2)

**CS: CONDITION ZERO:** Wciąż ten sam silnik, podobne tekstury i odrębna nowa architektura. Cały czas jesteśmy w poprzednim stuleciu

**CS: SOURCE:** Znakomite tekstury, śliczne paliwo, mnóstwo szczegółów, malownicze miasteczko w oddali, a nad wszystkim delikatna mgiełka pyłu. Nareszcie godna grafika!

**P**ierwszy COUNTER-STRIKE powstał lata temu jako darmowy mod do HALF-LIFE i do tej pory cieszy się olbrzymią popularnością. CS cały czas ewoluuje, pojawiają się nowe wersje, które wprowadzają zmiany w arsenale, lekko modyfikują fizykę i zasady gry oraz architekturę map. Niestety w parze z kluczowymi zmianami nie szła poprawiona grafika, dlatego CS z miejsca odrzucał niejednego gracza. Premiera HALF-LIFE 2 była dla Valve znakomitą okazją, by ubrać CeeSa w nowe szaty. Tak powstał CS: SOURCE.

SOURCE dostępny jest dla wszystkich, którzy kupili legalną wersję HL2. Podobnie jak pozostałe gry Valve, jest częścią systemu Steam. Zapewnia to (w założeniach) wolną od cheatów grę i szybki dostęp do częstych aktualizacji. CS: SOURCE powstał na bazie wersji 1.6 klasycznego CS, co oznacza, że dostępny jest ten sam zestaw broni, te same mapy, analogiczne tryby rozgrywki, bardzo zbliżony system administracji serwerami itp. Zmienił się za to sposób podania tego wszystkiego – i to diametralnie.

Po pierwsze grafika. Zalety silnika Source zostały wspaniale wykorzystane, wreszcie „Kanter” nie wywołuje spazmów śmiechu u niezainteresowanych graczy. Tekstury są ostre, śliczne, często niemal fotorealistyczne – bardzo różnorodne.

Stare-nowe mapy cieszą bogactwem detali – po korytarzach waleją się śmieci, stare gazety, skrzynki, wiaderka, straszą „piękne” wraki samochodów, które świetnie sprawdzają się w roli improwizowanych barykad. Wiele map zyskało na prezencji za sprawą nowego systemu oświetlenia – klasyczny de\_aztec wygląda teraz naprawdę klimatycznie. Dodano masę drobnych detali, np. efekt rozchipywania wody podczas biegnięcia po kanałach i rozlewiskach. Równie fajnie wygląda zasłona dymna czy snop światła la-

tarki. Wrażenie robią drzewa, które stanowią ozdobę wielu map. No i nareszcie modele graczy wypadają kozacko. Widoczne elementy wyposażenia oddane zostały pieczołowicie, a animacje ruchów to po prostu pierwsza liga. Jest naprawdę ładnie, choć oczywiście nie tak ładnie jak w HL2. Autorzy musieli się ograniczać, aby płynność gry była zadowalająca. I udało się, CS: So-

odslaniając ukrytego za nimi przeciwnika. Świetne efekty dają również granaty ciśnięte w tłum wrogów – siła wybuchu wyrzuca ciała i elementy otoczenia wysoko w górę. Martwi przeciwnicy upadają teraz w sposób bardzo naturalny, poważnie ograniczono również efekt przenikania ciał przez ściany. Fizyka to również pretekst do wesolej zabawy – można np. z nuddów strącać obrazy ze ścian. Kiedy parę miesięcy temu grałem w wersję beta, bawili mnie gracze, którzy zamiast grać, wolali turłać starą opo-  
nę ze wznieśienia. Wyglądało to uroczo.

Source'owa wersja CeeSa obsługuje przestrzenny dźwięk w formacie 5.1, a nawet 7.1 – brzmi to fenomenalnie, choć wciąż na lepsze efekty daje gra przy użyciu headsetu. Tu pojawia się mały zgrzyt, bowiem nie dopracowano komunikacji głosowej pomiędzy graczami. Dźwięk jest równie dzikowski co dawniej. Natomiast otoczenie brzmi super – plusk wody, świergot ptaków, bzyczenie owadów, zawodzenie wiatru – jest czego posłuchać.

Bardziej jak u nas w dzień deadline'u, czyli mapka cs\_office

urce chodzi bardziej płynnie niż drugi HALF-LIFE. Przyjemnie można pograć na rocznej, a nawet nieco starszej konfiguracji.

Przełajnie sprawdzają się również elementy modelu fizycznego HL2, które autorzy wrzucili do nowego CS. Nie ma co prawda Gravity Gun, nie można podnosić

Niezłomowani terroryści w drodze na „hotspot”. Szkoda, że do dyspozycji jest tylko jeden model postaci, ale pewnie wkrótce Valve wyda stosowny update

przedmiotów, ale ileż radości sprawia fakt, że po ustawiane brzech, przewracają się pod impetem kuli.

Czy warto grać? Z pewnością warto spróbować i poświęcić grze kilka dni. Początki są trudne, ale satysfakcja z pierwszych zdobytych fragów i udanych akcji – ogromna. Z czasem odkrywając kolejne niuansy, oczywiście staje się np. ze kucając nie tylko kryjesz się, ale i rośnie twoja celność. Wkrótce wiesz już, jaka broń sprawdza się najlepiej w danych warunkach, jak najbezpieczniej poruszać się po mapach i gdzie najlepiej zasiedzić się na wroga. I w ten sposób z frustrującej, trudnej strzelaniny CS zamienia się w złożony, taktyczny system walki, dający multum możliwości i nagradzający każdą godzinę treningów.

Jeśli dotąd nie miałeś okazji spróbować bądź odrzucała cię tragiczna grafika, teraz nadarza się wymarzona okazja wbić się na scenę. Na dziś dzień serwery SOURCE nie są zatłoczone, dzięki czemu nauka gry jest mało stresująca. Polskich serwerów jest już sporo, pingi niskie – gra się komfortowo

### Counter-Strike Source

Sieciowa

#### \* Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.2 GHz,  
256 MB RAM, 4.5 GB HDD

139.00

#### \* Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

#### \* Valve Software / Cenega

\* [www.teamcsgo.com/index.php?area=product&cs\\_CSS](http://www.teamcsgo.com/index.php?area=product&cs_CSS)

Ogromna społeczność fanów, pełne serwery, bity i linki graficzne

Nie wiem... Chyba tylko brak zróżnicowanych modeli postaci

Grafika

Dźwięk

Fajda

Gigant sieciowych shooterów w nowych szatach. Ale wciąż ten sam



# KONKURS dla RPG'OWCÓW



**Jesteś maniakiem  
RPG'ów?  
Musisz mieć  
grę z tej serii!**

Odpowiedz na pytanie,  
wyślij SMS'a  
i wygraj jedną z gier RPG!:

**W jakim świecie znajduje się  
miasto Waterdeep?**

A) Greyhawk B) Forgotten Realms  
C) Dragonlance

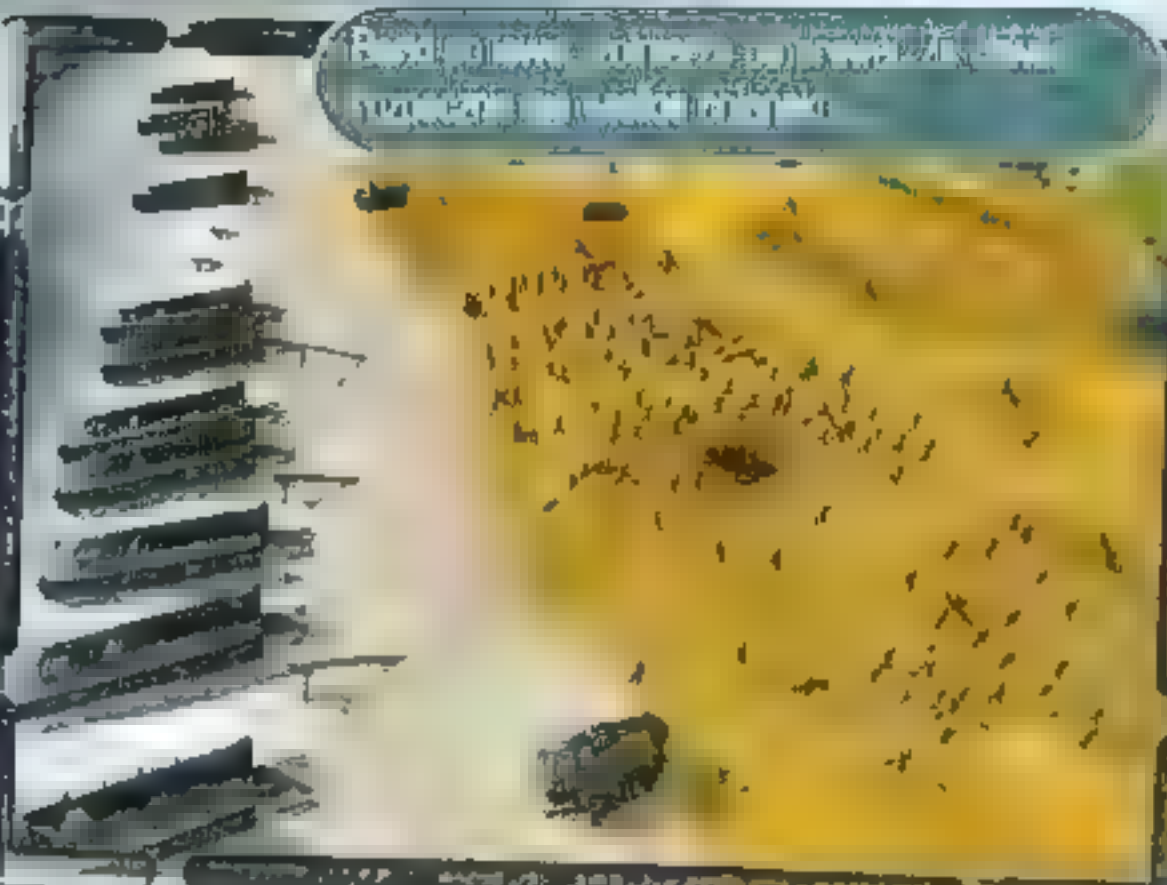
Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164,  
w treść wiadomości wpisz CLGR.#,  
zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi  
czekamy do 14 stycznia 2005  
koszt wysłania wiadomości – 1.22 zł z VAT



# D-DAY

**W** tym roku minęła 60. rocznica inwazji w Normandii. Szóstego czerwca we Francji spotka się weterani D-Day i ich rodziny. Wydarzeniu towarzyszyły liczne odczyty, projekcje filmów dokumentalnych. Odbyła się również parada i uroczysty apel, a na okolicznych cmentarzach złożono kwiaty. Żadna europejska telewizja nie odpuściła sobie tego tematu. W prasie całego świata ukazały się okolicznościowe artykuły... Nic dziwnego, że firma Monte Cristo zaprzęgnęła skorzystała z darmowego rozgłosu i zarobić na nim trochę grosza.

Pomysł był prosty. Grupa zdolnych programistów miała przerobić dopiero co ukończoną DESERT RATS VS AFRIKA KORPS na grę poświęconą D-DAY. Pomóc w tym mieli lewicy weterani ze stowarzyszenia Normandie Memoire, którzy zagwarantowali by zgodność z historyczną prawdą. Prace rozpoczęły się dość późno i biegle równoległe z kilkoma innymi projektami.



Nic dziwnego, że w czerwcu produkcja wciąż znadawała się w powąskach. Gra trafiła do sklepów wczesną jesienią – niedokończona, nieprzetestowana, z wieloma błędami. Mimo to wciąż atrakcyjna.

Od strony technicznej D-DAY jest naprawdę ładnym, trójwymiarowym RTS'em opowiadającym o II wojnie światowej. Scenarzyści podzielili go na 12 misji tworzących 3 kampanie. Pierwsza z nich rozpoczyna się od lądowania alianców na plaży Omaha i rzutu spadochroniarzy w okolicy wioski Sainte Mere l'Eglise (6 czerwca). Jej koniec stanowią walki o miasteczko Cherbourg, leżące na półwyspie Cotentin (po wojnie osada zo-

stała całkowicie przebudowana). Druga kampania to Caen i St Lo, bój o rzekę Orne, a także operacja Kobra, a więc atak amerykańskiej III Armii, który przełamał impas w Normandii. Na sam koniec czeka cię kontratak w Mortain i bitwa pod Falaise, gdzie unicestwiono blisko dziesięć niemieckich dywizji piechoty, a polska 1 Dywizja Pancerna wzięła 5 tysięcy jeńców, zniszczyła 55 czołgów oraz 44 działa polowe.

Autorzy bardzo dobrze odrobili pracę domową – co prawda jestem laikiem, ale wydaje mi się, że gra jest w 100% zgodna z historią. W czasie walki trzeba intensywnie myśleć, dokładnie planować ruchy wojsk, analizować rozwój sytuacji. Imponuje też liczba ponad 60 różnych jednostek, dopracowane efekty pogodowe, możliwość ściągnięcia wsparcia z powietrza, okopania się i niszczenia mostów. Szata graficzna stoi na wysokim poziomie, po-

równywalnym chwilami z czołowymi produkcjami gatunku. Boli jedynie fakt, że poszczególne ludki są zbyt podobne do siebie i trudno jest wyznaczyć poszukiwanego saperów w gąszczu specjalistów od broni ciężkiej. Co gorsza, cała ta drobica w gruncie rzeczy nie ma większego znaczenia. Liczą się czołgi i działa artyleryjskie, ewentualnie chłopaki w skrzydłach. Głównie biegający po mapach piechota pełnią w większości przypadków rolę mięsa armatniego. Przydają się tylko saperzy. Smutne to, ale prawdziwe.

Całe to bogactwo scenariuszowo-historyczne nie przekłada się na grywalność. Pospiech zmusił programistów do pozostawienia w grze kilku istotnych błędów i zrezygnowania z opty-

## Ucząc bawi?

Polski dystrybutor reklamuje D-DAY jako „grę zgodną z prawdą historyczną”. Chweli się jednoznacznie posiedzeniem rekomendacji stowarzyszenia weteranów Normandie Memoire. To przytyk do cenowego PANZERS, którego rzekome przeinaczenie faktów opisywały chyba wszystkie polskie media, od Radia Maryja po TVN. Sek w tym, że gra to nie powieść, a programiści nie muszą klęść przed obłazkami napisem „fakty”. Program rozrywkowy powinien natomiast oferować przemyślane, niezapomniane emocje, musi też obowiązkowo posiadać grywalność. A D-DAY tego nie robi.

malizacji silnika graficznego, przygotowanego z myślą o afrykańskich pustkowiach. W niektórych momentach, gdy przez ekran przewalają się obryzanie armie, gra skacze jak pudełko w cyrku. Mam też wrażenie, iż D-DAY jest tak zwyczajnie i po chamsku nudny. Kolejne scenariusze owszem, dostarczają ładnych widoczków, ale w żaden sposób nie wciągają. Gra nie ma po prostu tego czegoś, czym szczyciły się CLOSE COMBAT czy nieco inny tematycznie WARCRAFT 3.

Dla fanów trybu Multiplayer przewidziano możliwość wspólnej zabawy ośmiu osób połączonych poprzez GameSpy, w trzech trybach – Deathmatch, Capture the Flag i Conquer. Polski dystrybutor zapowiada też pełne spolszczenie. I dobrze, w końcu wypada rozumieć o co biega dowódca.

## D-Day

Strategia

Wymagania sprzętowe:

Processor 1 GHz  
256 MB RAM 1.3 GB HDD

Gra na platformy: PC

Wersja PL Mult player

Digital Reality / Techland

www.montecristogames.com

ładna grafika  
mapy zgodne z historią

D, spiesz się panom  
program sam  
spiesz się

Grafika

Dźwięk

Fajda

Przymat historyczności i grywalności nie wyszedł grze na dobre. Jedynie fan DESERT RATS VS AFRIKA KORPS będą zadowoleni...

5

4

3

4



# MEDIEVAL LORDS

W studniach sucho, krowy padają, a na dodatek napadli cię Wikingowie. Myślisz, że to wszystko? To dopiero początek...

W pierwszej chwili myślisz, że moi żołnierze i inni łowcy zwierząt. Dopiero po chwili zobaczysz, że w rękach trzymają łuki.

Wydaje się, że istota gry powinna sprowadzać się do planowania i rozbudowy miasta, jednak w MEDIEVAL LORDS bardzo szybko musisz zacząć rekrutować żołnierzy. Wynika to po prostu z braku miejsca na stawianie nowych farm i domów.

Jak we wszystkich grach pokrewnych SIM-CITY, tak i tu wszystko powiązane jest złożoną siecią zależności. Ilość wojska zależy od populacji miasta, populacja od ilości żywności itp. Niestety w wypadku ML ta sieć zawsze kończy się na wojsku. Wszystko, co robisz, sprowadza się do rekrutowania następnych żołnierzy.

Zaczynasz bardzo skromnie – kilka chałup i strażnica z wojakami. Musisz jak najszybciej wybudować choćby proste ogrodzenie i strażnicę, w których umieścisz wojsko. Dopiero gdy to zrobisz, będziesz mógł zająć się budową innych

obiektów. Atak wroga może nastąpić bardzo szybko, więc szkoda by było, gdyby przeciwnik zastał cię z ręką w nocniku. Jeśli nieprzyjaciół zdobędzie główną strażnicę, kończy się gra, choćbyś miał w innych miejscach jeszcze 1000 żołnierzy.

Jak już jesteśmy przy przeciwniku, warto wspomnieć o jego Inteligencji, a raczej o jej braku. Wróg stosuje metodę wać ca drogowego i przebiega zwycięstwa najkrótszą drogą. Się opiera się na brutalnej sile i ty musisz bronić się w ten sam sposób. Tylko duża ilość wojska na drodze przeciwnika

może go powstrzymać. Niestety nie masz kontroli nad swoimi wojskami. Muszą się one znaleźć w pobliżu wroga i na tym kończy się twoja rola. Co się dalej stanie – to decyzja komputera.

Budując miasto, musisz pamiętać, że w MEDIEVAL LORDS góry i rzeki to nie tylko ozdoby. Góry mogą zastąpić mury miasta, a rzeki dostarczą wodę na twoje pola. Jednak coś za coś. Mury możesz zniszczyć i na ich miejscu coś postawić. Góry zostaną tam, gdzie są, i w tym kierunku miasta już nie rozwiniesz. Dzwonek jest jednak, że np. wieżę strażniczą możesz wybudować tylko na płaskim terenie. Gdyby stała na wzniesieniu, miałaby większy zasięg i byłaby trudniejsza do zdobycia!

Musisz dbać o to, by mieszkańcy twojego miasta mogli się w spokoju rozmnazać. Twoi poddani muszą mieć co jeść i pić. Muszą mieć też odpowiednią ilość rozrywek i miejsce,

gdzie mogą się modlić. Zapewnienie tego wszystkiego każdemu domostwu jest niemożliwe (obiekty mają ograniczony zasięg wpływów), ale staraj się, by większość z nich miała pod dostatkiem potrzebnych dóbr.

Bardzo dziwnym dodatkiem jest doradca. Jego obecność teoretycznie powinna się przydawać, jednak w większości przypadków tylko przeszkadza. Porady są rozbijającą głupie i nieśmiałe nie da się z nich zrezygnować. Słyszysz, że wysychają ci studnie i jednocześnie nad częścią domów pojawia się znaczek, że brakuje im wody. Możesz sobie w tym momencie stawiać studnie do woli. I tak brak wody będą cię nękać, dopóki susza nie minie – co oznajmi ci twój szanowny doradca. Teraz możesz sobie te wszystkie studnie zasypać.

Pewną rekompensatą jest innowacyjna grafika. Pewną, bo szczegóły widać na maksymalnym zbliżeniu, a przy takim widoku grać się nie da. Przyglądanie się polecam jednak po włączeniu pauzy, bo nie ma nic gorszego, niż pozostawienie miasta choć na chwilę samemu sobie.

Dźwięk nie przeszkadza i to mu się chwali, choć z czasem trzeba go ściśnąć. Muzyka nie wymaga ściśnięcia, bo jest tylko podkładem do tego, co dzieje się na ekranie.

W sumie MEDIEVAL LORDS to gra warta zainteresowania. Jeśli jesteś fanem symulatorów miasta, musisz ją mieć. Nowe podejście do tematu i przyjemna grafika to smaczki, które większość graczy doceni. Szkoda tylko, że SI jest tak nierozgarnięta. Gdyby autorzy dłużej nad nią popracowali, byłoby o wiele ciekawiej, zwłaszcza że wojsko odgrywa główną rolę w grze.

## Medieval Lords: Build, Defend, Expand

Strategia

Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.4 GHz  
256 MB RAM, 1.2 GB HDD

Gra na platformy: PC

Wersja PL Multiplayer

Monte Cristo / Techland

Wydawca: Monte Cristo / Techland

Grafika 3D, rozbudowana rozgrywka

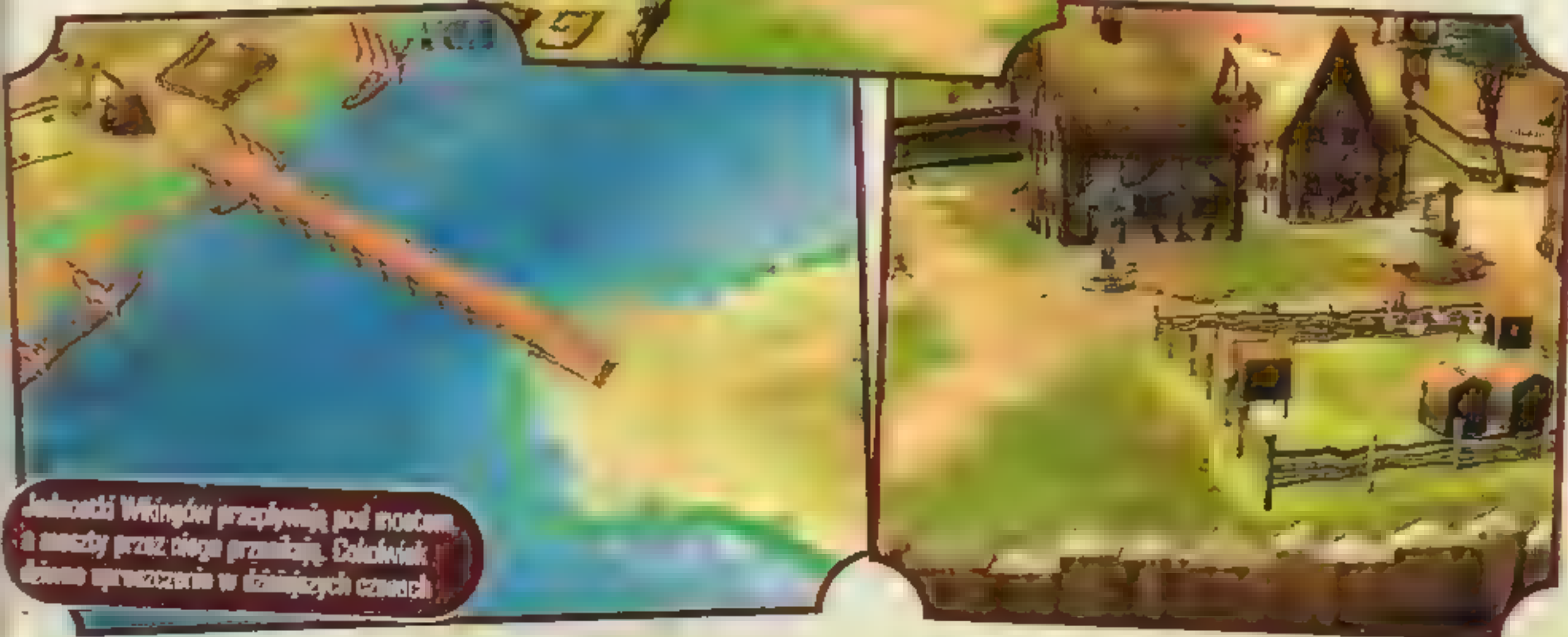
Uperwowany doradca, którego nie ma w dodatku, więc nie ma go w grze

Grafika

Dźwięk

Fajda

Budujesz miasto, broniś jego mieszkańców, ale jakobyś nie miał tego „czegosi” to jest na przykład w SIMCITY



Jednostki Wikingów przepływają pod mostem, a mosty przez niegę przynajmniej. Całkowicie nowe spracowanie w dzisiejszych czasach





**F**LATOUT w porównaniu do konkurencji nie podnosi tematu nielegalnych wyścigów samochodowych (konkretnie nocą po ulicach wielkich metropolii). Nie stara się być również poważnym symulatorem z nazwiskiem i egością wyspiarza w tytule. Zamiast tego, FLATOUT opowiada o amatorskich wyścigach zdezelowanych wraków, czyli o konkurencji popularnej na wszystkich zaduplach w Stanach (szczerze mówiąc, nie mam o tym pojęcia, ale tak mi się wydaje).

Do wyboru są dwa modele jazdy – pierwszy, mocno arcade'owy, zadowolony głównie dzieci i młodych, niedzielnych graczy i młodo. Drugi tryb ma już zadatek na symulację, choć różnice są trudne do wychwycenia. Gra oferuje ponadto przeszło pół setki tras składających się na konkretne zawody. Kilkanaście obskurnych bryczek to może nie jest liczba powalająca, ale autka nadrobią z różnicowaniem.

Jak się jeździ? Agresywnie. To nie jest wymuskany NASCAR. Rozpychanie się lok-

cami i ładowanie rywa na bandy trwa zwykle od kilku startów aż do mety.

Wypadek grozi wypadkiem, przy czym na ezy wspomnieliśmy o statystyce, sztych elementach gry. Po pierwsze kierowca. Co z nim? Ano kierowca potrafi pięknie wybić przednią szybę własnymi zębami i poszybować wysoko nad horyzont, kończąc lot na drzewie, trasie bądź innych okolicznościach przyrody. A że kierowcy we FLATOUT permanentnie zapominają o pasach bezpieczeństwa, praktycznie przy każdej ostrzejszej stłuczce bohater atakuje głębię z lotu ptaka. Majta przy tym rączkami jak szmaciana lalka, co wygląda całkiem zabawnie, ale niestety również dość sztucznie. Także auto rząka – da się na czynnik pierwsze, szczególnie przy większych prędkościach. Po paru stłuczkach z silnika zaczynają wydobywać się wesołe płomienie i czarny dym. Pali się lakier, odlatują kawałki metalu – ładnie. Generalnie można powiedzieć, że fizyka zniszczeń FLATOUT stoi (parafrazując kogoś tam).

Fajną sprawą jest napęd nitro, którego poziom podnosisz, stosując agresywne techniki jazdy, czy skacząc z hopek. Po skorzystaniu z nitro autko dostaje solidnego kopa, co najlepiej sprawdza się w walce o dobrą pozycję na prostej.

Pozostaje jeszcze wspomnieć o wesołych minigierkach, stanowiących integralną część zabawy i źródło dodatkowych funduszy. Jest np. rzut kierowcą na odległość i wzwyż. Można również spróbować swych sił w walce na arenie, gdzie niszczymy samochody podobnych nam popaprańców. Ten motyw pokazuje, jak bardzo gra nawiązuje do stareńkiego DESTRUCTION DERBY. Fani tej wiekowej produkcji odnajdą się we FLATOUT natychmiast.

Zarobione pieniądze przeznaczamy na tuning naszego

trupca. W tym celu udajemy się na pobliskie szrot, gdzie możemy nabyć wspawale, prawie niezłuzte i prawie nie zardzewiałe części do naszego autka. Naturalnie są również „nówkiszuki nieśmigane”, ale te części kosztują odpowiednio więcej. W każdym razie, gama dostępnych części jest całkiem spora. Upgrade'owi możemy poddać m.in. silnik, układ jezdny, skrzynię biegów itp. Dokonane ulepszenia mają przełożenie na zachowanie auta na trasie, przy czym najbardziej odczuwalny jest przyrost koni mechanicznych.

Trzeba przyznać, że dzieło formacji Bugbear prezentuje się naprawdę ładnie. Nie uświadczysz tu setki nałożonych na obraz filtrów graficznych, nie ma kretyńskiego świecącego asfaltu ani nawet specjalnie realistycznego systemu zniszczeń. Są natomiast naprawdę fajne, przemyślane trasy – zarówno torowe wyścigowe, jak i szlaki w terenie. Nieżle

odwzorowano asfaltowe drogi, nawet na poboczu nie można się uskarzać. Fajne na nich budynki, szopy zaparkowane, auto stert śmieci itp. W lesie stoją maszyny służące do wyrębu drzew, masz jak śliska droga i żarówka. Na same trasy również widać sporo bzdziejstwa – są rusztowania, które można rozpruć (a nuz zleć na dach oponenta, który jedzie za nami?), niektóre fragmenty toru z powodu remontu są wyłączone z ruchu, sporo jest wszelkiego rodzaju przeszkadzajek jak np. „barykady” z opon. Wszystko w cukierkowej kolorystyce i może nie przesadnie szczegółowe, ale estetyczne.

Ogólnie w grze panuje klimat zaprawnej, amerykańskiej prowincji, gdzie byli wścizy w kapeluszach przesadzają w barach, złapali piewko i klepią po tyłku kanciarzom imieniem Rosie. To wrażenie potęguje muzyka – w ogromnej większości ostre gitarowe granie oparte na prostych riffach. Niespecjalnie porywający soundtrack, ale nie by chyba lepiej nie pasowało.

Mimo wielu zalet, FLATOUT nie jest grą specjalnie wciągającą. Te parę godzin, które jej poświęciliśmy, upłynęły młodo, ale bez większych emocji. Mimo to, tytuł stanowi alternatywę dla znudzonych efekciarstwem NFSU2 i zmęczonych katowaniem fur WRC w przeróżnych Colinach i innych Burnsach. Gra prosta, ładna, nietrudna i sympatyczna –

w sam raz na leniwe popołudnie

## FlatOut

Wyścigi

Wymagania sprzętowe:  
Procesor 1.5 GHz  
256 MB RAM, 1.1 GB HDD

25.99€

Gra na platformy: PC, PS2, Xbox  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

Bugbear Entertainment  
<http://www.flatoutgame.com>

Wydajny silnik graficzny, zbalansowany poziom trudności

Ładny i przyjemny

Grafika

Dźwięk

Fajda

Przemysłowy, dość trywialny i całkiem grywalny racer. Propozycja dla miłośników myśliwych rajdów

4

4

4



# Ultima Online™ SAMURAI EMPIRE



Japońskie drzewa wiśniowe prezentują się pięknie i dodają koloru wyspom Tokuno



Hiryu, pierzaste ptaszysko, jest silniejsze od smoka i można na nim jeździć. Prawdziwa gra dla tancerzy

Do czasu SAMURAI EMPIRE w grze było mało japońskich elementów. W końcu znowu zamknijmy zagłębie tego największego MMORPG

Tokuno Islands

RECENZJA



Runa Beetle jest wielki i obłędny. Można go jednak przyszyć, bo ma Poisoning 115 i lubi jak żyć

własny sposób i nie musi trzymać się szablonu. Jeśli im zamilną walki i straszy, wybrałbyś jakąś spokojniejszą formę egzystencji na Brytanni, możesz zostać kowalem czy kucharzem. Elementem rzadko spotykanym w innych grach tego typu jest możliwość produkowania zarówno przedmiotów magicznych, jak i tych całkiem niemagicznych, od prozaiicznego bochenka chleba po komody i ozdobne fotele. Pełna dowolność – do

władając SE, możesz wybudować dom z papieru i drewna, po czym obsadzić go drzewkami bambusa. Poza tym, w grze zeraiło się od japońskich lampionów i akcentów związanych z samurajami.

Wytrenowani w sztuce Bushido samuraje to jedna z nowych klas postaci. Dążenie do perfekcji we wszystkim to ich powołanie. Oczywiście największą pasją samuraja jest walka i doskonalenie się w niej. Jeśli dobrze wytrenujesz swoją postać w skillach związanych z Bushido, niewielu przeciwników zagrazi ci w bezpośrednim starciu. Samuraj to może nie czołg, ale można go porównać do małego walca parowego – nie zatrzymasz go, rzucając kamieniami. Z najciekawszych umiejętności warto wymienić "Whirlwind". Ilość zadanych przez samuraja obrażeń rośnie wraz z ilością wrogów, z którymi w danym momencie walczy.

Wojownicy nocy, ninje, to druga z klas postaci, jakie dostajesz w UO: SE. Ninja ówczą się w sztuce Ninjitsu, która pozwala im unikać pościgu czy podkraść się do wrogów na odległość pchnięcia. Cichy zabójca to chyba najlepsze określenie dla mistrza Ninjitsu. Jako że ninje to sprytni zawodnicy, nie można ich lekceważyć. Umiejętności specjalne, jakie posiadają, wydają się nawet ciekawsze niż w przypadku Bushido.

Nowe zwierzęta, jakie pojawiły się w SAMURAI EMPIRE, to głównie monstra, których początkujący gracz nie powinien lekceważyć. Nowe gatunki smoków i innych władających magią stworzeń to jednocześnie mnóstwo zabawy dla doświadczonych wojowników czy tancerów (tancer to postać potrafiąca lepać, oswajać i trenować zwierzęta oraz monstra). Z najciekawszych pojawiły się "Hiryu" – pierzony smok przypominający

wielkie ptaszysko, Runa Beetle – wielgachny żuk dzierzący radzący sobie w walce oraz Fire Beetle – żuk z urządzeniem do przetwarzania i gotów w „bagażniku”

Pojawiło się też oczywiście nowe uzbrojenie i zbroje, niektóre tylko dla samurajów i ninje, ale większość przyda się każdej postaci. Do niedawna z japońskich broni były tylko Katana, ale teraz zeraiło się od Sai, Wakizashi i innych.

Co trzeba pochwalić, wprowadzone zmiany nie zachwiały równowagi gry. W dalszym ciągu grający w starsze edycje mogą konkurować z posiadaczami UO: SE.

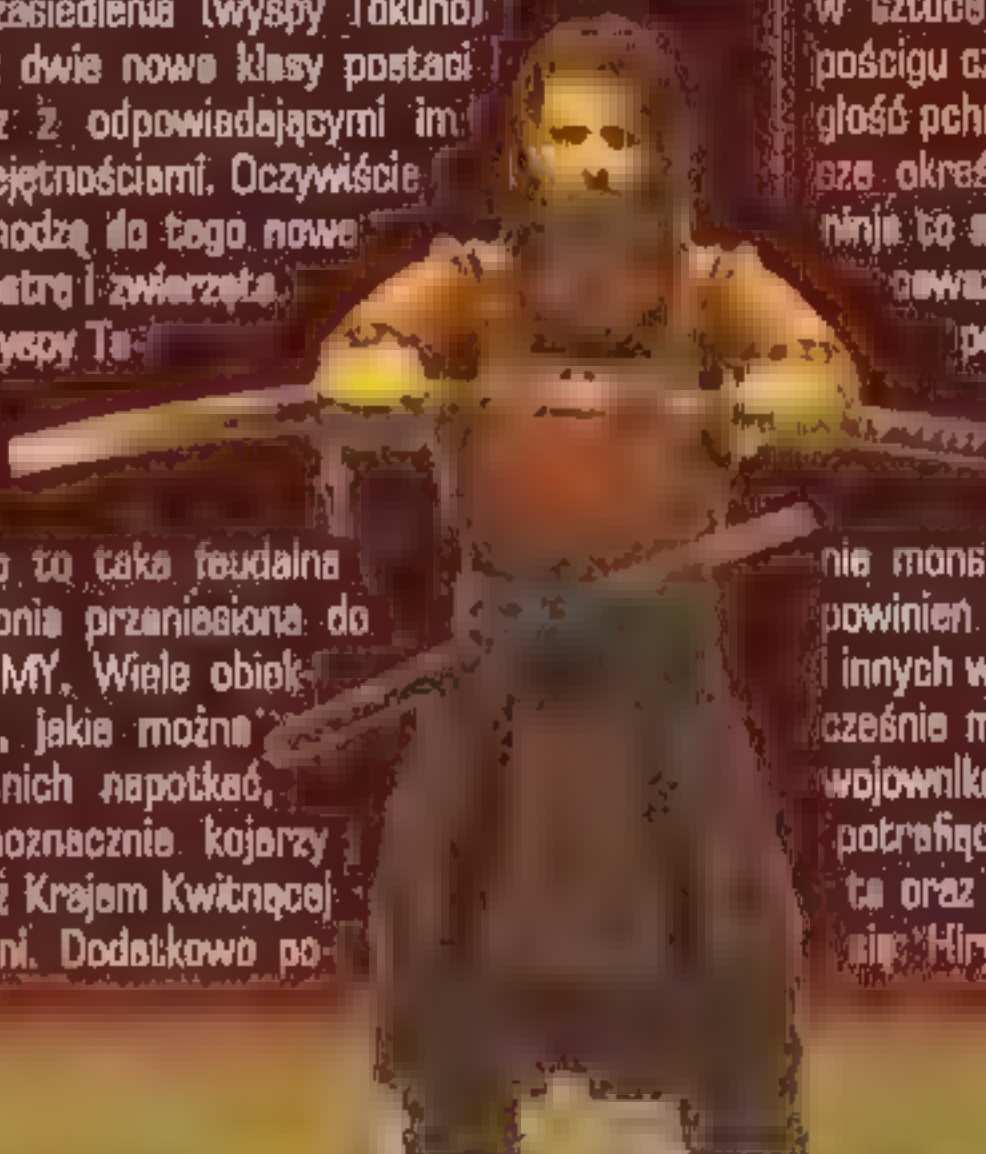
Mam nadzieję, że z częścią z was spotkam się niedługo gdzieś na Sosarii. Czy to w celu wspólnego wykonania któregoś ze scenariuszy, czy też po prostu gdzieś na szlaku. Hehe, albo na ubitej ziemi; nasi ziemale w Sosarii słyną z tego, że łączą się w bandy i biją innych – Frogger!

**U**LTIMA ONLINE to najstarsza z istniejących gier MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game). Od czasu jej powstania przez Brytannię przewinęło się około miliona graczy. To dodatek do dziś można spotkać ludzi, którzy grają od początku jej istnienia. Mimo że za każdy miesiąc gry trzeba płacić ok. 12 \$, świat ULTIMY jest tak zaludniony, że znalezienie miejsca pod nowy dom graniczy z cudem. Rodaków brawi się niestety niewielu, choć ostatnio częściej można ich spotkać na serwerach.

Części czytelników należy się kilka słów wyjaśnienia. Cemu ULTIMA ONLINE święci takie tryumfy i czym tak naprawdę jest ta gra? Mimo, jak na dzisiejsze czasy, niezbyt pięknej grafiki i alabych efektów dźwiękowych, gra ma niesamowitą zdolność zatrzymywania przy sobie na bardzo długi czas. Jest to spowodowane bardzo rozległym światem, olbrzymią ilością graczy i NPC oraz potężną armią monstrów, które można spotkać w grze. Dodatkowo, każdy z graczy może rozwijać swoją postać na

wyboru, do koloru. Zawsze po pojawieniu się nowej odsłony ULTIMY na serwerach robi się spory tłok. Zmian w przypadku SAMURAI EMPIRE jest całkiem sporo. Najważniejsze z nich to nowy kontynent do zasiedlenia (wyspy Tokuno) oraz dwie nowe klasy postaci wraz z odpowiadającymi im umiejętnościami. Oczywiście dochodzą do tego nowe monstra i zwierzęta.

Wyspy Tokuno to taka feudalna Japonia przeniesiona do ULTIMY. Wiele obiektów, jakie można tam spotkać, jednoznacznie kojarzy się z Krajem Kwitnącej Wiśni. Dodatkowo po



## Ultima Online: Samurai Empire

MMORPG

**4+**

**\* Wymagania sprzętowe:**  
Procesor 500 MHz,  
128 MB RAM

**\* Gra na platformy:** PC  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

**\* Origin / EA Polska**  
**\* www.ue.com**

Nowe kraje stworzone do oswajania wrogów i smoków

Na wyspach Tokuno nie ma dungeonów

**Grafika** 4

**Dźwięk** 4

**Fajda** 6

Najnowsze i mam nadzieję nie ostatnie wydanie UO jest lepsze niż poprzednie AGE OF SHADOWS. Oby tak dalej!



# SPARTAN

Przechodnię powł...  
ze grafikę to ma kiepską

**W** trzeciej już grze ze strategii serii firmy Sitherne dostaniesz dokładnie to, czego się spodziewasz: wojnę, bród, smród, masę wojowników i historyczne realia. Autorom programu w końcu udało się zrealizować swój stary pomysł w sposób niemalże perfekcyjny. W efekcie wsiąkniesz w grę na całe tygodnie, zapominając o Bożym świecie. Tak więc bierz chłopie tarczę włócznię, miecz z brązu – czeka na ciebie wojna i krew. Oby nie własna!

Miejsce zabawy jest starożytna Grecja i jej osławione masta-panstwa. Wybrać możesz sobie dowódcę z nich: małego, dużego, leżącego w Tracji na północy, czy w Azji Mniejszej na wschodzie. Następnie – jak nie trudno się domyślić – dążysz do hegemonii w regionie.

Nie jest to jednak zadanie na jeden dzień. Na początku bowiem najważniejszą sprawą jest umiejętne zarządzanie miastami. Pobawisz się zatem w budowanie różnych struktur zapewniających produkcję dóbr, które uszczęśliwią twoich ludków. Wiadomo bowiem, że zadowoleni obywatele lepiej pracują i mają większą ochotę do życia.

Inwestycje w struktury to jednak nie wszystko. W trakcie rozbudowy swoich miast bazowych zorganizujesz i wyślesz w teren tajnych agentów i dyplomatów. Goście ci na jeden twój rozkaz zmontują przeciwnikom taką pasywną niespodziewankę, że dozna szoku i nawet nie zauważy, gdy twoje niezwyciężone armie

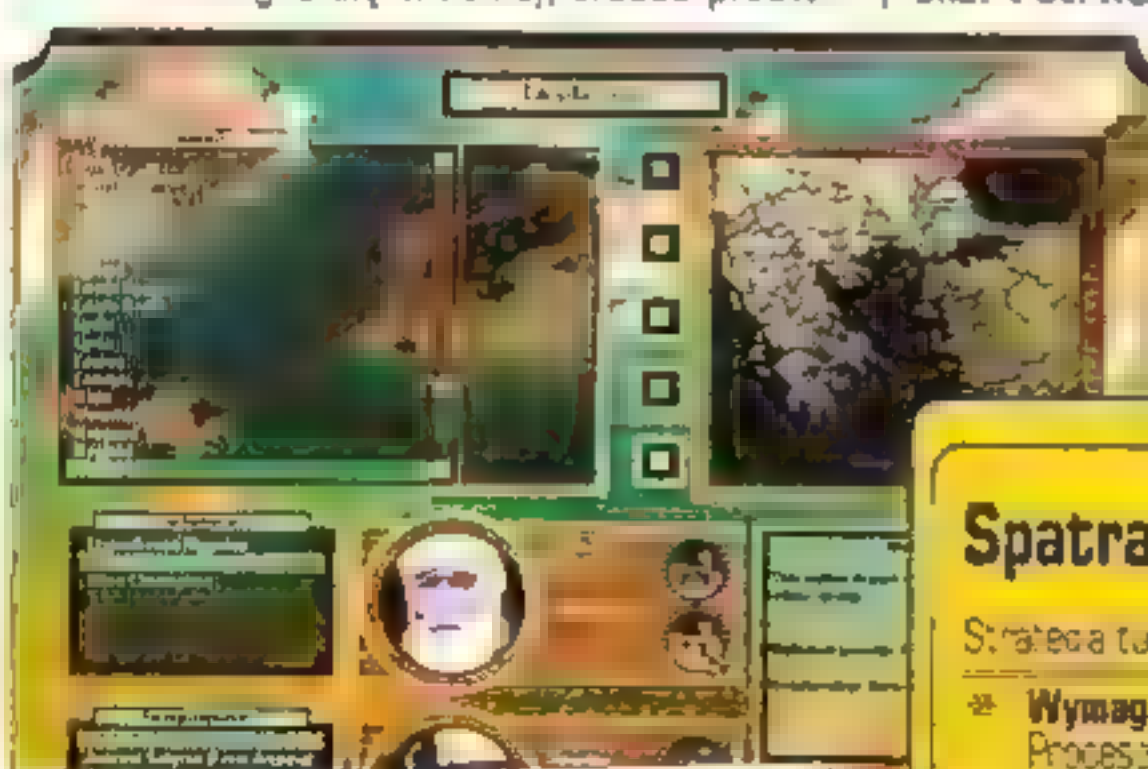
zasną mu potężnego kopa w zadek.

Czasem niestety ów wróg jest na tyle sprytny i zwawy (zapewne od jedzenia jogurtów z kulturami bakterii), że przyjdzie mu do łba zaatakować cię wcześniej niż ty zaatakujesz jego. Na taką ewentualność też

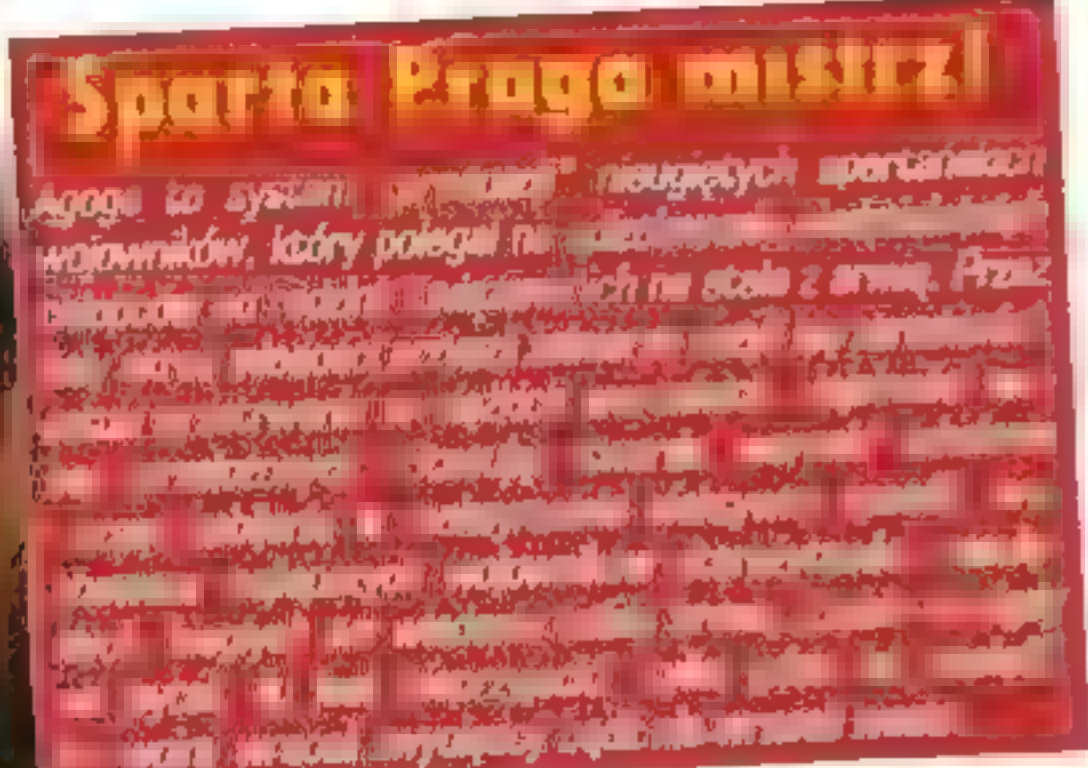
musisz być przygotowany. Powinieneś więc dbać o rozwój techniki wojennej, tak by twoje armie składały się z elitarnych hoplitów i kretęskich łuczników, a nie ziółkow z widłami i gołych kołosi z patykami do rzućcia we wroga. Nie zdziw się jednak, że

gdy przyjdzie co do czego, krew tak się poleje na glebę.

Bitwy w SPARTANIE są troszkę nietypowe, na pewno nie takie jak w serii TOTAL WAR. Choćbyś nie wiem jakim wyposażonym był strategiem, i tak nic nie możesz zrobić po tym, gdy wojsko ruszy do boju. Wojaków stawiasz wcześniej, wydajesz im rozkazy, walisz mównicę okolicznościową dla podbudowania morale i... stoisz i patrzysz, jak się chłopak wyznaję na polu bitwy. Wbrew pozorom, nie jest to takie głupie. Dzięki temu bowiem gra się trudniej, trzeba przew-



Brodęty miał jedną radę dla gracza: restart albo najlepiej reinstalka! Gracz powątpiewał...



Miasteczko sprzed kilku tysięcy lat. Współczesny Pisz wygląda podobnie...

dywać działanie komputera i zabezpieczać wszystkie flanki. Mam wrażenie, że gra stała się w ten sposób bardziej emocjonująca i zarazem spokojniejsza – możesz się zrelaksować i pooglądać, co się dzieje (bez machania myszą jak szalencie).

Niestety aż tak piękny widok to nie jest. Bitwy może są teraz w 3D, ale żołnierze to nadal kiepsko animowane płaskie sprite'y, które na zbliżeniach streszają koszmarną jakością wykonania. Gdy jednak z daleka spojrzysz na bitwę, w której tłucze się parę tysięcy chłopów, serce rośnie i zaczyna łupać głośno gdzieś w okolicach krtani – takie są emocje!

Pograsz sobie długo i bardzo fajnie, oczywiście pod warunkiem, że lubisz strategiczne turowki. A jak już wygrasz grę Spartą na przykład, możesz sobie wziąć Ateny, Macedonię, a nawet Troję, i jeszcze raz podbić Grecję. Gdy to się znudzi, weźmiesz sobie Persów i Rzymian. Przy okazji sprawdzisz, jak się spisują zupełnie nowe rodzaje wojska. Potrwa to parę tygodni, ale gdy i to cię znudzi, wówczas zostanie ci już tylko granie z kumplami po LAN'ie. Autorzy jakoś zapomnieli o tym, że istnieje Internet i że przez niego też można grać.

Spartan + Troja

4+

Strategia turowa

- Wymagania sprzętowe:  
Procesor 500 MHz  
128 MB RAM 500 MB HDD
- Gra na platformy: PC
- Wersja PL Multiplayer LAN
- Sitherne / Play
- www.sitherne.com/spartan/jean/index.htm

Grafika Dźwięk Fabryka

SPARTAN to nie tylko gra dla wielbicieli historii i skomplikowanych strategii w stylu gry LEGION

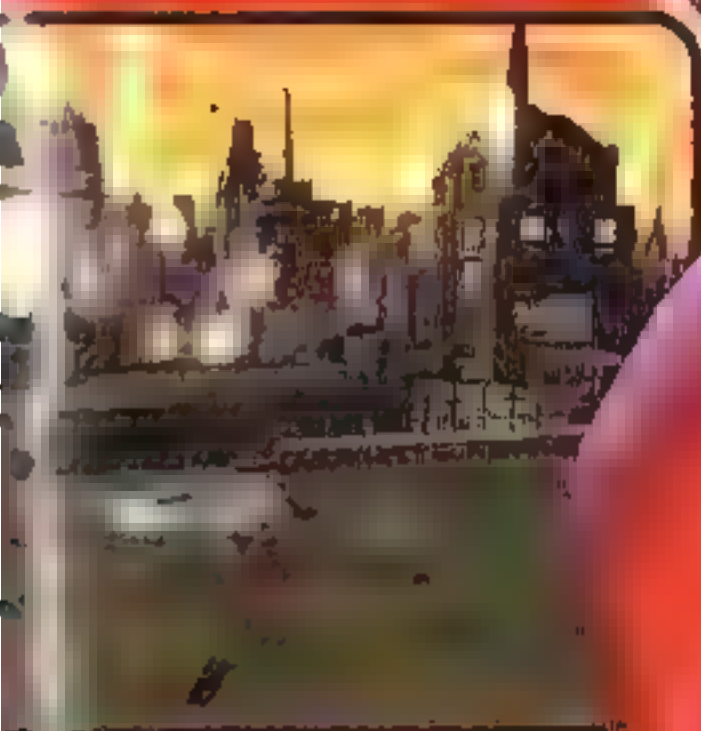
Niestety, w tej grze nie można wezwać na pomoc gigantycznej sowy



Pan Iniemamocni powala  
własnie Kobietę-Knota  
na ziemię. Człowiek  
Pałak już dawno  
gryzie ziemię



# INIEMAMOCNI



**P**atformówki wykonywane przez popularnych twórców z reguły są krótkie, słabe i niedopracowane. Mimo tysięcy mniejszych bądź większych buraków cieszą się jednak wśród dzieci i dorosłych powodzeniem. Z INIEMAMOCNYMI będzie podobnie. Iada moment wdrapają się na szczyty list przebojów, by pozostać tam na dłużej. Na szczęście gra jest lepsza od CATWOMAN, SHREKA i razem wziętych.

Wszystko zaczęło się od bardzo dobrego pomysłu scenarzystów wytwórni Pixar. Wyдумali oni sobie zwyczajną rodzinę mieszkającą gdzieś na obrzeżach wielkiego miasta. Pan Parr pracuje w korporacji ubezpieczeniowej, starając się utrzymać życie petentom i doprowadzić ich do rezygnacji z roszczeń. Pan Parr wychowuje trójkę dzieci, z których najmłodsze jest jeszcze w stadium złobkowym i prócz pełzania niewiele umie. Sielski-amerkański obrazek psuje jeden fakt: w rzeczywistości państwo Parr to głęboko zakonspirowana grupa superbohaterów, w przeszłości obrońców sprawiedliwości, obecnie gwiazd na wygnaniu.

Kapitanem ekipy jest pan Iniemamocny. Facet ma siłę woli na sterydach, potrafi jednym palcem złamać najtwardszego szpiega. Jego szanowna małżonka Elastyna przypomina gumę do myjek. Nie pęka jednak na widok wrogów – potrafi za to rozciągnąć się niczym czerwony chodnik na widok krótkich spódnicek hollywood-

## Iniemakólni

Nowy film wytwórni Pixar nazywa się „Auto Story” (ang. „Cars”). Jest to zwiadowana komedia sensacyjna o starych samochodach sportowych. Główni bohaterowie mają po cztery kółka, z racji czego przeżywają naprawdę zakręcone przygody. Zwiedzają mroczną trasę 66, a także biorą udział w zawodach NASCAR. W międzyczasie dużo gadają, kłapię mordkami przyczepionymi do przednich błach. Pomyśl jak na film bardzo dziwny (ogre dorodzi „kupki”, ale gadające samochody?). Jednak Pixar jest pewny swego i zapowiada, że film pobije rekordowy wynik „Gdzie jest Nemo?”. Premiera „Auto Story” zapowiedziana jest na listopad 2005, a towarzyszyć jej będzie gra komputerowa. Czyżby czyż? Tfu, czyżby wyścigi?

odkach gwiazd. Skład uzupełnia Maks, junior, który zaskakuje lepiej niż gepard, a także nastoletnia Wioła. Dziewczyna biegle znikła, a także tworzy pojeźdźców, przez które nikt nie może się przebić. Komputerowych Iniemamocnych czeka

osiemnaście dość dużych poziomów, wernie odwzorowanych w grze fragmenty filmu. Pierwsze trzy są retrospekcją i opowiadają o czasach, gdy pan Parr i Elastyna nie byli jeszcze razem, za to cieszyli się zasłużoną sławą pogromców przestępczości zdezorganizowanej, Iniemamocny wpadł wówczas na trop Bomb Voyage’a, sławnego złodzieja bankowego. Nie zdołał go złapać, gdyż w polowaniu przeszkodził mu niejaki Buddy. Doszło do wielkiej rozróby, jeszcze w większej zadymy w wyniku której Buddy trafił do więzienia, a setki mieszkańców miasta oskarżyli Iniemamocnego o nieudaną akcję ratunkową. Superbohaterowie byli tym samym skończeni.

Piętnaście lat później Elastyna, pan Parr i ich dzieciaki wiedli ów spokojny żywot na przedmieściach wielkiego miasta. Iniemamocny nudził się jednak do tego stopnia, że gdy nadarzyła się okazja uratowania świata, spakował trykot i nie nikomu nie mówiąc wyjechał w tropiki. Nie wiedział, że grasujący tam robot jest pułapką zgotowaną przez Buddy’ego, obecnie szalonego wynalazcę na dorobku.

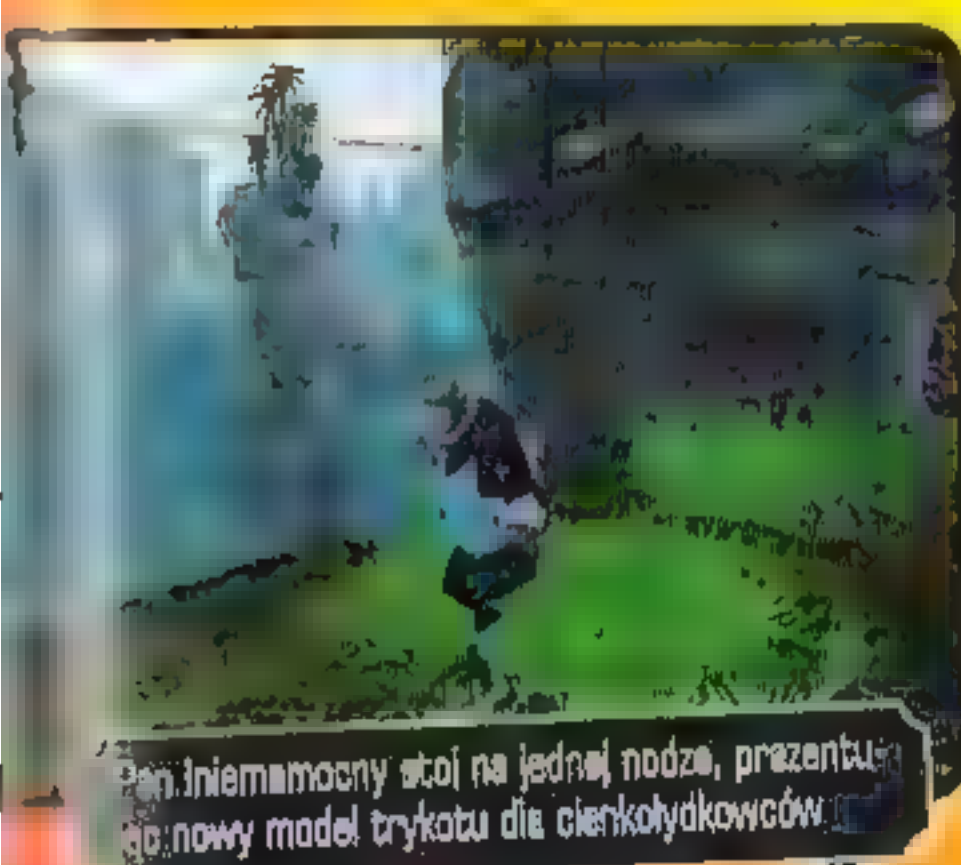
Na większość etapów gracz steruje Iniemamocnym, skacząc i biegając, a także rzucając ciężkimi przedmiotami. Reszta rodziny pojawia się na ekranie dużo rzadziej.



Szata graficzna jest naprawdę dobra. Cóż, zrobić brzydką grę na podstawie ładnego filmu nie jest łatwo.

dzieci, wykorzystując swoje naturalne umiejętności. Elastyna fika, rozciąga się w trybie TPP, Maks biega jak szarańcha (gra przypomina wówczas zwiadowaną odmianę porygów jeża Sonica), a Wioła skrada się znikąd. Dziewczyna ma niestety tylko jeden etap, a szkoda, bo zapożyczony ze SPLINTER CELL klimat robi niemałe wrażenie. Powazną wadą gry jest praca kamer oraz brak możliwości zapisu rozgrywki w każdym miejscu. Przechodząc po raz dziesiąty ten sam poziom, dzieciaki mogą nabrać się na nerwicy!

Mimo to gra stanowi idealny gwiazdkowy prezent dla dzieci, które w „dorosłym” programie akcji bawić się jeszcze nie mogą, a z ATOMÓWEK zdążyły już wyrosnąć. Ładna grafika, świetne spolszczenie, ciekawa zagadka i dość różnorodne poziomy sprawiają, że od komputera ciężko się oderwać. Szkoda tylko, że INIEMAMOCNYCH można skończyć w 10 godzin. To naprawdę niewiele.



Pan Iniemamocny stoi na jednej nodze, prezentując nowy model trykotu dla cienkołokowców.

## Iniemamocni

Platformówka

- Wymagania sprzętowe:  
Procesor 800 MHz,  
256 MB RAM, 660 MB HDD
- Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GCN
- Wersja PL Multiplayer
- Heavy Iron Studios / CD Projekt
- www.thq.com/theincredibles

Dobre spolszczenie, podobieństwo głównego bohatera do Randal’a

Przebiegła grafika, długość gry

**Grafika** 4 **Dźwięk** 5 **Fajda** 4 Kolorowa, zabawna platformówka dla dzieci i młodzieży. Dla starszych za prosta, dla młodszych zbyt trudna.

4



# DAWN OF WAR

Kampania w DAWN OF WAR nie jest może najdłuższa, ale za to bardzo intensywna. Nasz poradnik zrobi z ciebie idealną maszynę do zabijania Orków, Eldarów i tych szmaciarzy z Chaosu

## Rady

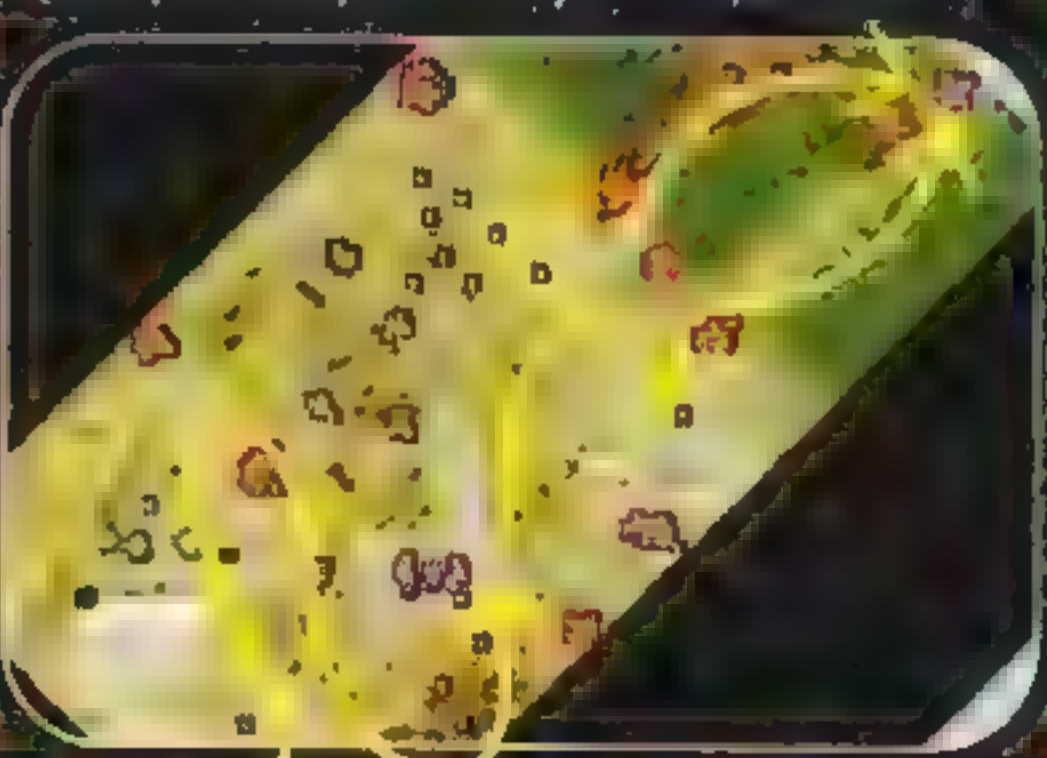
- W pierwszej kolejności, o ile jest to możliwe, staraj się wlepić konstrukcje Postarunków. W ten sposób punkty strategiczne będą lepiej chronione, a ty wyozłosisz więcej Punktów Kontrola.
- Podczas walk obserwuj stan swoich oddziałów i uzupełniaj je w miarę potrzeb. Skoro DAWN OF WAR umożliwia „doposażenie” oddziałów na pola bitwy, należy to wykorzystywać przy każdej okazji.
- Długoletnim pechancem jest otoczenie co bardziej wybitnych Postarunków wieżyczkami strzelniczymi. W przypadku gdyby coś poszło nie tak, zawsze będziesz miał miejsce, do którego wycofać swoje wojsko.
- Pamiętaj, że podstawowe uzbrojenie twoich żołnierzy nie zle się na wiele. Każdy oddział powinien dysponować bronią zarówno do walk w starciu (włotacze płomieni) jak i do wymiany ognia na dużych odległościach (działka elektromagnetyczne, ciężkie boltery).



## PLANETFALL

**P**ierwsza misja odgrywa właściwie rolę trochę bardziej rozbudowanego Tutoriala. Postaw niewielką bazę i wykończ Orki w najbliższej okolicy. Nie powinien mieć z tym problemów, jako że Zieloni nie są w tej misji jakimś szczególnym zagrożeniem. Mówiąc krótko – wystarczy, że będziesz sprawnie wykonywał kolejne rozkazy.

Za pomocą dwóch, trzech oddziałów podążaj wskazaną trasą, zabijając po drodze wszystko, co nie należy do Imperatora. Punkt zbiorny stwórz przy ❶. Stamtąd aż do zwycięstwa pomaszurujesz widocznymi na mapie ścieżkami.



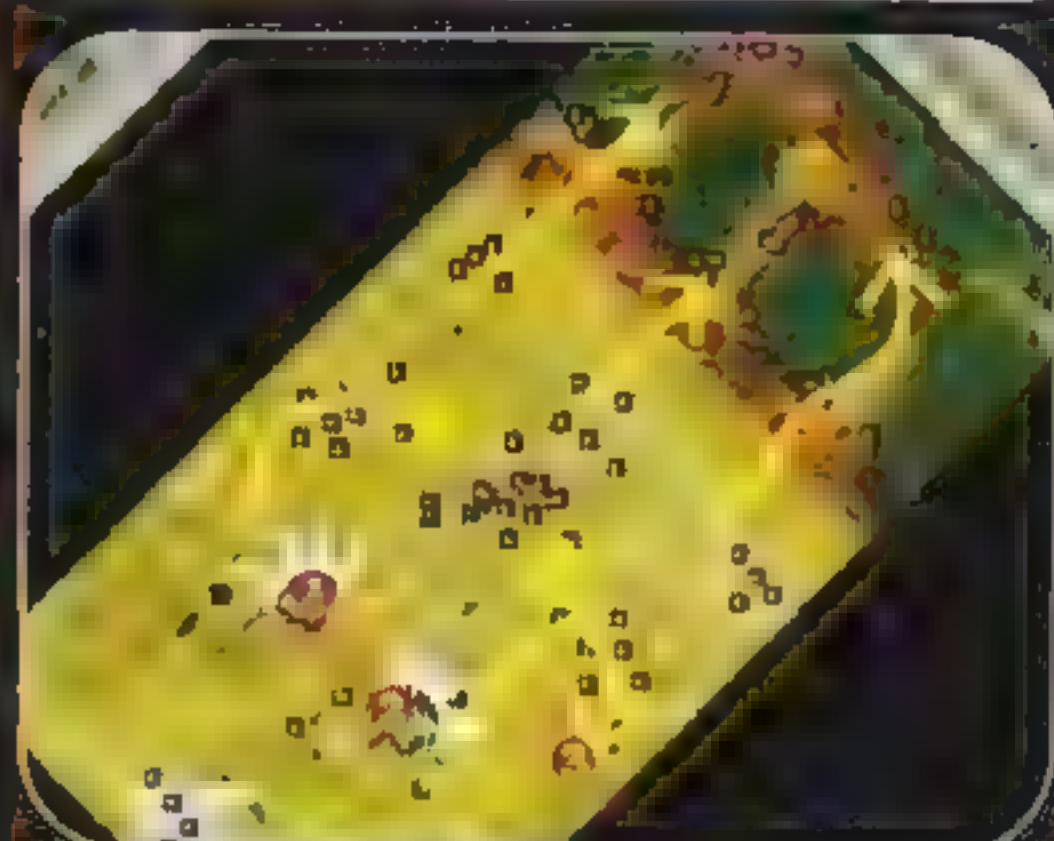
## INFILTRATION



**Z**aczynasz przy punkcie ❶ (bez jaj!) Twoim głównym celem jest dotarcie do ❷ gdzie znajdziesz posiłki. W tym miejscu warto wybudować bazę i przygotować obronę osiedla, tak jak widzisz na mapie. Wystarczy, że u stóp rampy ustawisz dwa oddziały Marines. Gdy przygotujesz już wystarczająco silną armię udaj się wskazaną trasą, by dobić pozostałych Orków.



## UNDER SIEGE



**O** ile ostatnio było raczej spokojnie, w tej misji już od pierwszych minut jest bardzo gorąco. Orki atakują umocnienia przy ❶ i ❷. Każdy punkt obsadź oddziałem Marines, dla pewności dorzuć kilka wieżyczek strzelniczych. Pamiętaj, że jakby co, dysponujesz Bohaterami i ich zdolnościami specjalnymi.

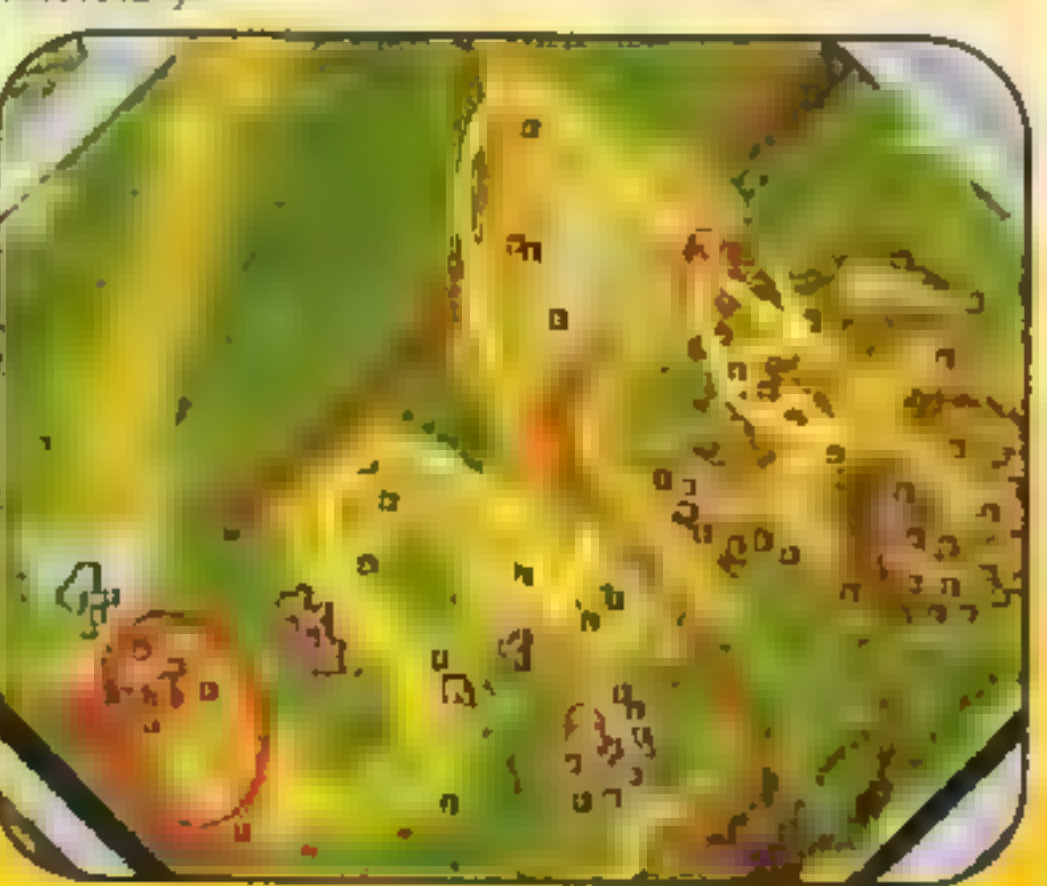
W tzw. międzyczasie na drugiej linii powinno powstawać twoje bazę. Dzięki niej będziesz w stanie przypuścić atak na obszar oznaczony cyfrą ❸. Zdobyta tam roboty bojowe umożliwią ci szybkie i sprawne opanowanie reszty strefy.



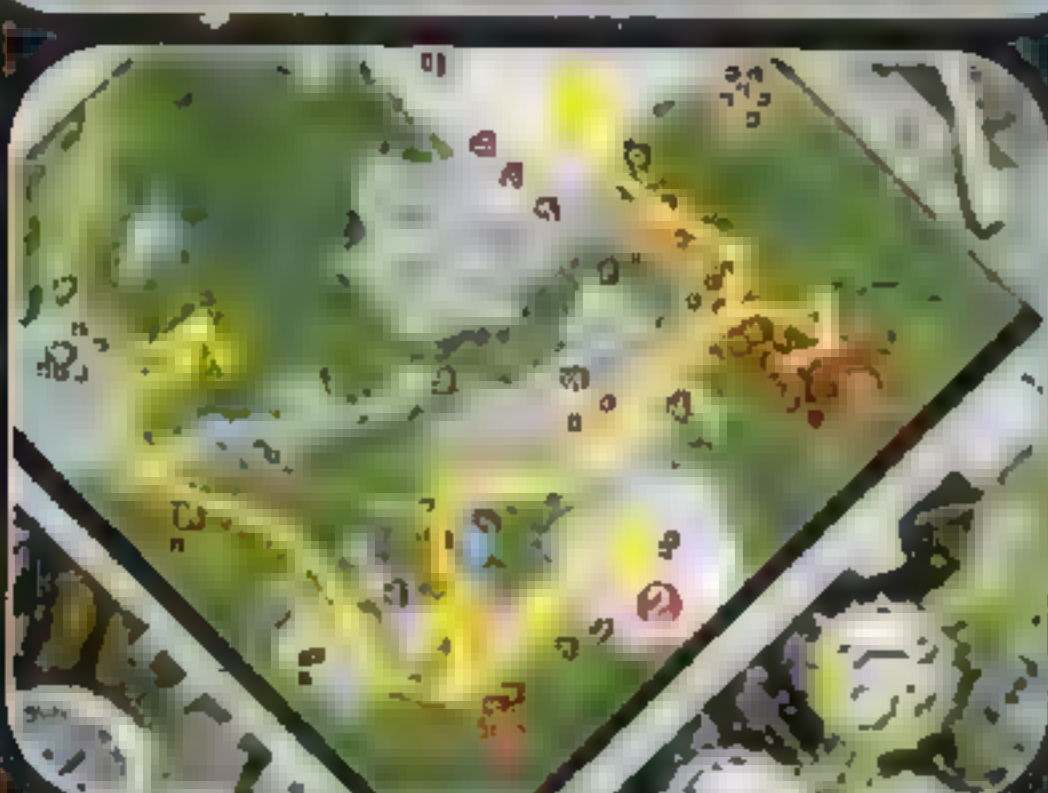
## DESTROY THE XENOS

**N**a wejściu posłuż się Artylerią, aby zniszczyć umocnienia Orków przy ❶. Jednostkami szturmowymi przeskoczysz przepaść. Po drugiej stronie na gruzach osiedla Zielonych wybuduj własną bazę. Wyśl oddział wskazaną trasą i przejmij punkt oznaczony cyfrą ❷.

Przez cały czas produkuj wojsko – Marines, szturmowców oraz roboty bojowe. Po co? Tam, gdzie na mapie widzisz cyfrę ❸, mieści się obóz Orków, w którym rezyduje jeden z ich wodzów. Oczywiście chyba, że to ty, cel ostateczny?



## A NEW LAND



**P**o stworzeniu i uzbrojeniu zaplecza ruszaj w kierunku ❶, niszcząc po drodze portale Eldarów i przebijając kolejne punkty kontrolne. W przypadku gdybyś potrzebował dodatkowej ochrony, możesz posłużyć się transporterami opancerzonymi Filino.

Część sił skieruj do ❷, gdzie powinnoś wszystkich pozbijać w możliwie krwawy i brutalny sposób. Zaraz jednak wyruszysz w kierunku ❸, poczekaj i zgromadź możliwie silną armię. W dalszej części mapy czeka cię bowiem wiele atrakcji. Przy wspomnianej trójce masz obóz Orków, zaś na końcu trasy – bazę Eldarów.



## misja 6 INTO THE MAW

**J**uż od początku jest bardzo ciekawie. Wywalcz sobie drogę i spróbuj dotrzeć do bazy. Na pozycji ① ustaw siły Imperium oraz Servitorów do naprawy jednostek mechanicznych. Podczas rozbudowy bazy przerzuć część jednostek w stronę ② (uwaga, po lewej jest Portal). Nie od rzeczy będzie zabranie ze sobą choćby jednego robota bojowego. Zajęty punkt kontrolny osłoń przynajmniej sześcioma wieżyczkami.

Gdy rozbudowa bazy zostanie zakończona, wyślij oddział robotów i czołgów do ③. Kilka drużyn piechoty przerzuć z ② do ④, gdzie powinieneś stworzyć punkt zborny dla obu armii. Jak widać na mapie, ④ to idealna pozycja do ataku na umocnienia Eldarów.



## misja 8 THE CHAPEL

**M**usisz pomóc bazie atakowanej na pozycji oznaczonej cyfrą ②. Problem polega na tym, że twoje wojska od potrzebujących oddziela wielka dziura. Musisz działać szybko. Zajmij okoliczne punkty kontrolne i rozbuduj bazę. Następnie stwórz kilka oddziałów jednostek szturmowych, którymi bez trudu przesadzisz wykop w miejscu oznaczonym cyfrą ①. Zajmij się obroną bazy, po czym możliwie szybko stwórz armię składającą się z Marines i robotów bojowych. Podziel wojska na dwie grupy i przejdź we wskazany sposób w kierunku ③, zabijając upadłych i paląc tę ziemię ku chwale Imperium.



## misja 7 SACRIFICE



**W** pierwszej kolejności zajmij punkty kontrolne oznaczone jedynkami. Całą okolicę zabuduj wieżyczkami strzeleckimi, zaś przy Artefaktach stwórz linie obronne wg wzoru pokazanego na mapie.

Teraz czas na punkt ②. Do ataku na ten obszar idealnie nadają się jednostki szturmowe posiadające zdolność dalekich skoków. Stamtąd szybki marsz w kierunku ③, połączony z radosną eksterminacją wrogów boskiego Imperatora. Stwórz Terminatorów i rzuć ich w bój o punkt ③. W tym międzyczasie wrogowie zaatakują twoje pozycje, ale nie powinieneś się tym zbyt wiele przejmować. W końcu po co wybudowałeś te wszystkie wieżyczki...

Eldar - ci z dalekiej przeszłości zakurzyli w oczach Imperium.

## misja 9 UNHOLY CEREMONY

**A**by wygrać, musisz opanować Relikty na pozycjach ① oraz ③. Gotów? To zaczynamy. Wpierw rozbuduj bazę i stwórz trochę wojska. Potem kieruj się naprzód w sposób pokazany na mapce sytuacyjnej - dzięki temu poniesiesz tylko niewielkie straty. Używaj sił imperialnych, nie zapomnij też o rozwijaniu ich umiejętności. Pomocne są tu też czołgi!

Wkrótce nowe wojsko pojawią się przy ②. Tu także stwórz bazę, zatroszcz się o odpowiednią obronę i wyślij w bój Terminatorów i roboty bojowe. Nadszedł dobry moment, aby wojska, które do tej pory tak dzielnie broniły się, przejęły punkt numer ①. W następnej kolejności, możliwie jak najszybciej, zajmij relikty oznaczone cyfrą ③. Jak ci się uda, wygrasz.



## misja 10 OLD FRIEND



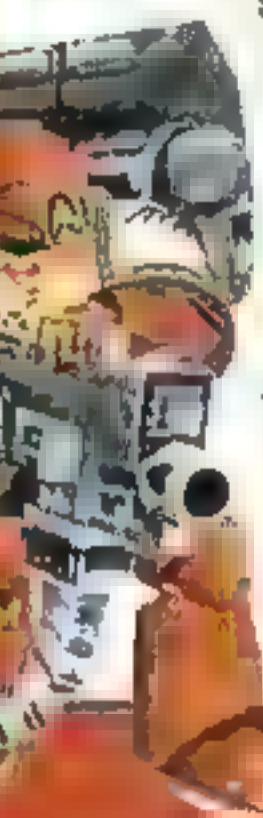
**W**ybuduj bazę i postaraj się jak najszybciej zająć wszystkie punkty kontrolne po twojej stronie rzeki. Trzy mosty (oznaczone cyframi ①, ② oraz ③) powinny chwilowo stanowić dla ciebie najbardziej interesującą rzecz na świecie - to z tego kierunku może nadejść atak. O ile most ③ wystarczy obudować wieżyczkami, tyle w przypadku ② i ① działka stacjonarne należałoby wspomóc dodatkowo piechotą.

Na lewo od mostu ① są punkty kontrolne, które powinieneś opanować i obudować wieżyczkami strzeleckimi. Powinno zapewnić ci to przewagę podczas zbliżającego się ataku. Wystaw swoją niezwykłą armię w punkcie ② i wyślij ją wskazaną na mapie trasą. Na zniszczenie czeka pół wojsk Chaosu.

## misja 11 ALL OUT WAR

**Z**orientuj obronę twojej bazy na wschód i skieruj swa wojska w kierunku ① - oczywiście zajmując po drodze wszystkie punkty kontrolne. Gdy zajmiesz już ①, obsadź go silnym wojskiem i obuduj ze wszystkich stron wieżyczkami strzeleckimi. Kilka jednostek szturmowych przerzuć do ②, gdzie kolejny punkt kontrolny czeka na opanowanie i zabezpieczenie.

W tym międzyczasie możesz spróbować pomóc Tempiarom przy ③. Niezależnie od tego, czy twoje próby zakończą się sukcesem czy też nie, powinieneś skierować część swych sił ścieżką na północ. Spotkasz tam ostatecznego bossa, którego powinieneś zabić do ①. Nagromadzenie wieżyczek w tej okolicy umożliwi ci szybkie wykończenie typu i mierzące zwycięstwo w kampanii.







**Test gracza:**  
**kierownice do PC**  
 • Manta Multimedia  
 • Media-Tech  
 • Logitech  
 • Saitek

# Gaz do dechy przegląd kierownic



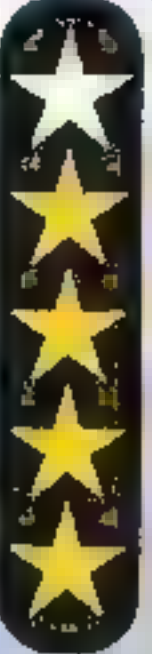
## MT 175 Media-Tech

- Kierownica do PC, PSX, PS2
- Promień skrętu: 270°
- Wibracja: brak
- Dodatek: kierunkowy d-pad, 12 przycisków
- Cena 149 zł



## R220 Saitek

- Kierownica do PC
- Promień skrętu: 270°
- Wibracja: brak
- Dodatek: 4 przyciski
- Cena 159 zł



**M**amy ostatnio prawdziwy wysyp gier wyścigowych na pecety. Tylko w przeciągu tego półroczia ukazały się takie hity jak COJIN 05, RICHARD BURNS RALLY, TOCA 2 i XPAND RALLY. Nie można zapomnieć również o NEED FOR SPEED: UNDERGROUND, którego druga część walczy już o miejsca na naszych twardych dyskach. Aby wygrywać i wykręcać najlepsze czasy, trzeba sięgnąć po odpowiednie narzędzia. Ze względu na coraz bardziej dopracowane modele jazdy, klawiatura odpada a analogowe pady ledwo dają sobie radę. Tylko dzięki kierownicy możesz w pełni kontrolować

podłączeniu do komputera środek urządzenia świeci chłodnym niebieskim światłem. Do zmiany biegów przeznaczone są wyłączone „skrzydełka”. Ładnie wyglądają pedały, które stylizowane są na najnowsze standardy tuningu.

Również **Compressor Supreme** firmy Manta robi niezłe wrażenie. Projektanci szczerzą się, że urządzenie to stylizowane jest na kierownice McLaren

Porsche. Jako że nie mieliśmy akurat pod ręką tych modeli (naczelny pojechał już do domu:)), wypada uwierzyć na słowo.

Nie zmienia to jednak faktu, że Compressor zdobi, a nie szpeci pokój gracza. Kierownicę zaopatrzone w manualną skrzynię biegów połączoną



### Dobra kierownica to podstawa w dzisiejszych czasach. Przekonajcie się, dlaczego warto ją mieć?

poczynania wirtualnego autka. Zrozumiesz to już po paru pierwszych jazdach.

### Co tam panie w pudełku?

Pod lupę wzięliśmy 7 najnowszych kierownic, które można znaleźć w większości polskich sklepów. Zaczniemy od najtańszego produktu, czyli od **MT 175**. Połączenie „kółka” z manualną skrzynią biegów wygląda topornie. Podobnie zresztą jak jasnozielone wstawki, które kojarzą się bardziej z „dres-mobieniem” niż z rasowym samochodem wyścigowym. Jakość wykonania poszczególnych elementów pozostawia sporo do życzenia. Kierownica trzyma się dobrze batu, ale za to pedały przy energicznej grze mogą odjeżdżać niewiele droższy model **Saiteka R220** robi o wiele lepsze wrażenie – jest zdecydowanie mniejszy, żeby nie powiedzieć... damski. Po

z hamulcem ręcznym. Dzięki specjalnej przejściówce, urządzenie działa zarówno w „lindolsach”, jak i na konsoli PlayStation. Przyssawki pewnie trzymają się batu.

W kasie średniej mamy trzy modele – **MT 173** firmy Media-Tech, **Formula Vibration Feedback Wheel** od Logitech'a i **R440**. **MT 173** prezentuje się lepiej niż jej młodszy brat, ale do idealu daleko. Zdecydowanym minusem sprzętu jest słabe mocowanie na plastikowe zatrzaski. Nowa propozycja Logitecha przykuwa uwagę delikatną konstrukcją i czarną kolorystyką. Bardzo ciekawie wyglądają gaz hamulca – duże, masywne, łatwo w nie trafić. Dziwi tylko, że kierownicy nie pokryto żadną gumą zapobiegającą poceniu się rąk. Po paru godzinach intensywnego grania dłonie ślizgają się po kierownicy. W **R440** fajnie świecą emblemy symbolizujące stopień napięcia



wstrząsów. Poza tym, jest ona wyposażona w „skrzydełka” i pedały znane z modelu R220.

Najwyższa półka to nieśmiertelne **MOMO Racing**. Za cenę ponad sześćdziesiąt złotych gracze mają pełne prawo wymagać najwyższej jakości. MOMO, mimo paru wnosów na karku, wciąż trzyma się dzielnie. Masywne „kółko” dobrze czy w dłoniach mamy możliwość zmiany biegów – zdecydowanie najlepszy system wstrząsów. Każde urządzenie dostarczone



## Compressor Supreme Manta Multimedia

- Kierownica do PC, PSX, PS2
- Promień skrętu: 180°
- Wibracja: tak
- Dodatki:
- 4-kierunkowa skrzynia biegów, hamulec ręczny, 12 przycisków, przejściówka USB-PS2
- Cena 169 zł



## MT 173 Media-Tech

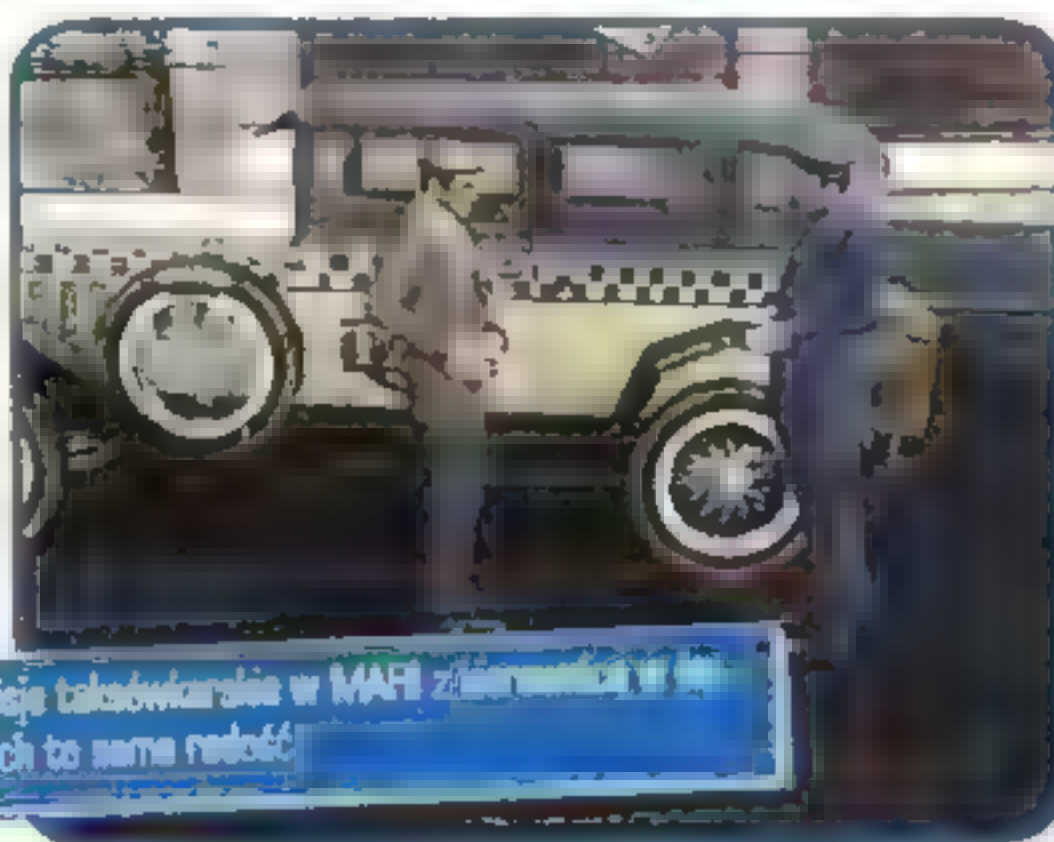
- Kierownica do PC
- Promień skrętu: 270°
- Wibracja: tak
- Dodatki:
- d-pad, 9 przycisków
- Cena 224 zł



z pością instrukcją i sterownikami do systemów z rodziny Windows

## Jazda bez trzymanki

Czas przystąpić do sprawdzenia tych cudów w akcji. Do testów wykorzystaliśmy cztery gry o zróżnicowanych modelach jazdy, czyli ultra-realistyczne COLIN MC RAE RALLY 2005 i TOCA RACE DRIVER 2, zręcznościowe JUICED oraz MAFIA. Już słyszę te narzekania, że MAFIA to nie gra wyścigowa... Jednak ci, którzy w nią grają, wiedzą, że samochody odgrywają tu kluczową rolę, a każdy z wozów charakteryzuje się innymi właściwościami jeźdźnymi.



Najnowsza część wyścigów z „latającym Szkatłem” w tytule jest wprost stworzona do testowania kierownicy. Każdą z nich gra rozpoznawała bez najmniejszego problemu – nie trzeba było specjalnie majstrować w ustawieniach, aby zacząć zabawę. Grając z kierownicami nawet wyśrubowane rekordy torów udało się poprawić o 5 sekund lub więcej. Zwyciężył zdecydowanie **Saitek R440** ze względu na pedały odpowiadające prawdziwym „rajdowkom” oraz najlepsze odwzorowanie drgań kierownicy. Na uwagę zasługuje też **Compressor Supreme** i jego hamulec ręczny, który nieźle symulował się podczas wchodzenia w wiraże.

Także TOCA RACE DRIVER 2 pokazuje pełnię swoich możliwości dopiero przy współpracy z kierownicami. Do tej pory ścigaliśmy się przy użyciu analogowego pada – wkrótce okazało się, że było to jak lizanie loda przez sztybę. Tylko przy użyciu „kolka” można z powodzeniem pojeździć w trybie zawodowej symulacji. Podobnie ma się sprawa z systemem kontroli siły gazu i hamowania, który dzięki zastosowaniu pedałów pozwala w 100% kontrolować wirtualne auto. Wręcz idealnie jeździło się przy użyciu **Formula Vibration Feedback**, która ma najlepiej dopracowany powrót koła kierownicy po skręcie do pozycji wyjściowej. Miłe wrażenia pozostawił po sobie model **R220**, który okazał się niemal uniwersalny – przyjemnie ścigało się nim zarówno w wyścigach samochodów ciężarowych, jak i sportowych kabrioletów.

JUICED, mimo swojego zręcznościowego charakteru, nie pozwala wchodzić w zakręty z wcisniętym w podłogę pedałem gazu. Najsłabiej wypadł tu model **MT 173**. Nie mogliśmy ustawić czułości kierownicy i każdy najmniejszy nawet ruch „fajera” powodował wpadnięcie w poślizg. Co dziwne, jego młodszy brat sprawował się już bez zarzutu. Najlepszą kontrolę nad tuningowanymi potworkami zapewniło nam **MOMO** – nic dziwnego, w końcu na trasach można się natknąć na plakaty reklamujące tę kierownicę. Po piętach deptał mu **R440**, którego sprzężenie zwrotne oraz delikatny opór przy kontrach zapewniały świetną zabawę.

Wykorzystanie kierownicy w MAFII to strzał

## Formula Vibration Feedback Logitech

- Kierownica do PC
- Promień skrętu: 270°
- Wibracja: tak
- Dodatki:
- d-pad, 12 przycisków
- Cena 191 zł



w dziesiątkę! Już samo przechodzenie misji Tommym Angelo gwarantuje spore emocje, lecz w połączeniu ze sterowaniem samochodem za pomocą „kolka” gra zyskuje zupełnie nowy wymiar. Wszystkie testowane kierownice wypadły tutaj dobrze i nie sprawiały problemów. Szalenieść pościgi i ucieczki przed policją najlepiej wychodziły nam przy użyciu **Compressera Supreme**, **MT 173** i **MOMO**, gdyż są one wyposażone w drążek zmiany biegów. Jakoś dziwnie czuliśmy się, używając sportowych „skrzydełek” w tych starych, ale jakże dostojnych samochodach.

## Marzenia niespełnione

Żadna z firm nie pokusiła się o dodanie sprzęgła do swoich produktów. Ciekawe, kto pierwszy wpadnie na ten pomysł. Już w paru grach – np. w MAFII czy TOCA 2 – pojawia się możliwość używania tego pedału. Idealna obsługa gazu i sprzęgła stanowi klucz do prawidłowej jazdy w normalnym świecie. Szkoda, że w żadnym modelu nie ma również klaksonu umieszczonego w centralnej części kierownicy – przecież to jest przyrząd najczęściej wykorzystywany przez polskich kierowców. I. Ile radochy byłoby przy trąbieniu na wiekce się wozy w GTA 3.

## Pod choinkę proszę o...

Ciężko wskazać jednoznacznego faworyta. Czas, gdy na pierwszym miejscu były kierownice Logitecha, a dalej długo, długo nic, minęły bezpowrotnie. Tak naprawdę każde z urządzeń może się czymś pochwalić. **Compressor Supreme** kusi elegancją wyglądem i hamulcem ręcznym. **MT 173** i **MT 175** to przede wszystkim zadowalająca jakość za przystępną cenę. **MOMO** należy do klasyków i jest ceniona przez graczy na całym świecie. Jego system wstrząsów, wykonanie i możliwości konfiguracji sprawiają, że ta kierownica daje radę praktycznie we wszystkich tytułach. Nowa propozycja Lo-

## R440 Saitek

- Kierownica do PC
- Promień skrętu: 240°
- Wibracja: tak
- Dodatki:
- 4 przyciski
- Cena 349 zł



## MOMO Racing Logitech

- Kierownica do PC
- Promień skrętu: 240°
- Wibracja: tak
- Dodatki:
- 6 przycisków, ręczna skrzynia biegów
- Cena 559 zł



gitecha, **Formula Vibration Feedback**, cieszy wspartą kontrolą i stylistyką. Natomiast w kierownicach Saiteka, poza niezłymi wibracjami, genuine wypadły pedały. Na plus należy zaliczyć również nietuzinkowe oświetlenie centralnej części R440 i R220.

Aby nie zostawić cię w niepewności, powiemy jednak, że na kartce do świętego Mikołaja napisalibyśmy cztery literki – **R440**. Jeżeli do drzwi zapukałby dziadek Mróz (lubosza, wschodnia wersja imperialistycznego Mikołaja:)), wpuścilibyśmy go tylko z **Formula Vibration Feedback Wheel** pod pachą. Wiadomo, czasy są ciężkie i wszyscy ci, którzy mają tylko „perę groszy” w kieszeni, a również chcieliby poczuć się jak prawdziwy kierowca rajdowy, powinni dać szansę kierownicy **Compressor Supreme** firmy Manta.

# KONKURS SAITEK

Wygraj akcesoria do PC firmy Saitek!  
Odpowiedz prawidłowo na pytanie:

**Dzięki systemowi Force Feedback**

- A) kierownica wibruje B) kierownica obraca się o 360°  
A) kierownica lepiej trzyma się stołu B) kierownica działa z PS2

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CLK.A.#, zamiast # umieszczając A, B, C lub D. Na odpowiedzi czekamy do 14 stycznia 2005.  
Koszt jednego SMS-a – 1.22 zł z VAT



Wygraj:

KIEROWNICE

JOYSTICKI

GAMEPADY

KLAWIATURY

AKCESORIA

01/2005

63



# Domowy minilab

**A**paraty cyfrowe mają wiele zalet. Zrobione nimi zdjęcia można natychmiast obejrzeć na wyświetlaczu. Można je także szybko przenieść na papier. Wystarczy tylko odpowiednia drukarka. Ale czy tak wydrukowane fotografie mogą wyglądać naprawdę profesjonalnie?

W redakcji przetestowaliśmy cztery drukarki, Hewlett-Packard 7260 i 7450 oraz Epson C86 i R200. Żadna z nich nie kosztuje więcej niż 600 zł, a najtańszą – 7260 – kupisz już za niecałe 400 zł. Czy za taką cenę można uzyskać sprzęt pozwalający drukować zdjęcia o jakości choćby zbliżonej do tej uzyskiwanej w cyfrowym fotolabie? Okazuje się, że tak! Zanim jednak przyjrzymy się wydrukom, przeczytaj, na czym i jak drukowaliśmy.

## Z aparatu na drukarkę

Masz aparat cyfrowy pełen zdjęć z wakacji, imprez i wypadów na miasto. Najlepsze z nich chcesz przenieść na papier. W tym celu łączysz aparat z komputerem za pomocą kabla USB i przegrywasz zdjęcia na dysk twardy. Rozwiązanie to ma tę zaletę, że umożliwia poprawienie fotki za pomocą odpowiedniego programu, takiego jak Photoshop. Może się bowiem zdarzyć, że wykonane przez ciebie zdjęcie ma bardzo duże szumy (na fotografii widać sporo małych, kolorowych kropeczek), a twój znajomi straszą czerwonymi oczami. Gdy jednak zdjęcie nie wymaga poprawek, możesz je wydrukować bezpośrednio z aparatu cyfrowego. Z testowanych przez nas urządzeń jedynie drukarki HP umożliwiały takie rozwiązanie – ale tylko pod warunkiem, że posiadasz aparat cyfrowy marki HP. Tego ograniczenia nie mają już nie-

które z najnowszych i sporo droższych plusek wyposażonych w technologię PictBridge. Standard ten umożliwia bezpośrednie połączenie drukarki z aparatem cyfrowym zgodnym ze specyfikacją PictBridge.

Bez kłopotów możesz za to drukować bez-

ku sprowadza się do włożenia karty pamięci w odpowiedni slot i naciśnięcia konkretnego przycisku. W przypadku HP 7260 takie rozwiązanie jest jednak stosunkowo mało funkcjonalne. Urządzenie to nie ma bowiem żadnego wyświetlacza i wydrukować możesz albo wszystkie zdjęcia jedno po drugim, a bo do 9 małych na jednej stronie. Zdecydowanie lepiej wygląda obsługa modelu HP 7450, który dzięki wbudowanemu wyświetlaczowi pozwala na wybranie konkretnego zdjęcia (najpierw drukujesz ponumerowane miniaturki wszystkich zdjęć)

Oczywiście, do drukowania bezpośrednio z karty pamięci wystarczy sama drukarka. Łączenie jej z komputerem jest w tym momencie całkowicie zbędne.

## A co z papierem?

Drukować możesz na zwykłym papierze, jednak wtedy nie ma co liczyć na oszałamia-

Drukarka do zdjęć przyda się w sytuacji, gdy szybko musisz wykonać odbitek, a w okolicy nie ma laboratorium foto, które może to zrobić. Wtedy możesz zrobić sobie zdjęcie w domu, a potem wydrukować je na papierze.

Urządzenia tego typu zazwyczaj posiadają sporo denerwujących ograniczeń – np. tylko jeden format papieru.

Jakość wydruków nie dorównuje jakości zdjęć z profesjonalnego laboratorium, również ich kolorystyka może być daleka od idealnej.

Koszty materiałów eksploatacyjnych są często zbyt wysokie na kieszeń przeciętnego użytkownika. Taniej będzie pójść do punktu foto.

## Odpowiednio dobry (i drogi) papier czy też wykonanie zdjęć w profesjonalnym minilabie? Wybór nie jest prosty...

pośrednio z karty pamięci swojego cyfryka. Zarówno HP7260, jak i HP 7450 posiadają na przednim panelu czytnik praktycznie wszystkich dostępnych na polskim rynku kart, a więc: Compact Flash I oraz II, MMC (MultiMediaCard), SD (Secure Digital), SM (Smart Media), Sony Memory Stick, a także IBM Microdrive. Drukowanie w tym przypad-

jącą jakość wydruku. By osiągnąć profesjonalne efekty, musisz zastosować odpowiedni papier, najlepiej z logiem producenta twojej drukarki. Testy pokazały, że np. na papierze HP drukarka Epsona, a w szczególności C86, miały tendencję do przekładania barw (np. zamiast szarego wychodził

### HP 7260

#### PLUSY:

- ⊕ stosunkowo niska cena
- ⊕ wysoka jakość druku
- ⊕ czytnik kart pamięci

#### MINUSY:

- ⊖ brak wyświetlacza
- ⊖ miętoszenie papieru
- ⊖ niska jakość wykonania



### HP 7450

#### PLUSY:

- ⊕ wysoka jakość druku
- ⊕ wyświetlacz
- ⊕ czytnik kart pamięci

#### MINUSY:

- ⊖ miętoszenie papieru



### EPSON C86

#### PLUSY:

- ⊕ solidne wykonanie
- ⊕ port USB i LPT
- ⊕ pojedyncze wkłady z atramentem

#### MINUSY:

- ⊖ przeciętna jakość druku
- ⊖ niska prędkość



### EPSON R200

#### PLUSY:

- ⊕ wysoka jakość druku
- ⊕ solidne wykonanie
- ⊕ nadruki na płytach CD/DVD

#### MINUSY:

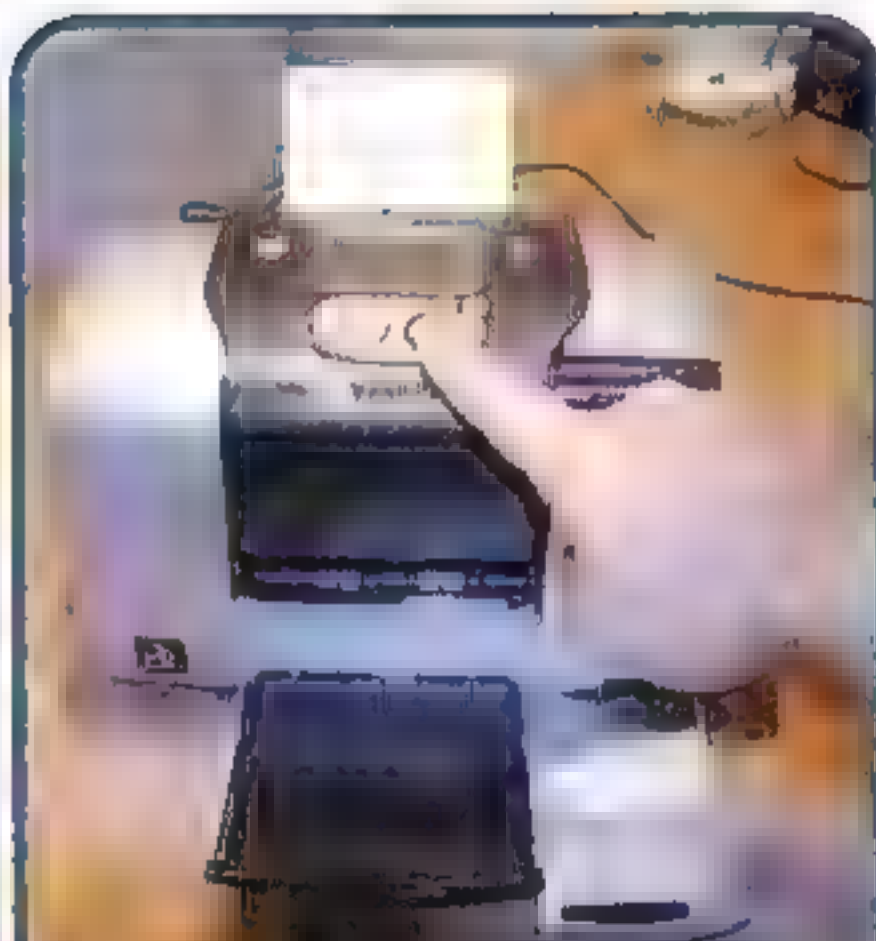
- ⊖ powolne drukowanie tekstu
- ⊖ wysoka cena







1. Przygotuj drukarkę do pracy zgodnie z opisem w instrukcji, a następnie włóż kartę pamięci ze zdjęciami, które chcesz wydrukować.



2. Drukarka zapyta cię, czy wydrukować indeks (miniatury) wszystkich zdjęć zapisanych na karcie.



3. Jeśli nie pamiętasz, jakie zdjęcia były na karcie, poczekaj na wydruk indeksu. Jeśli nie potrzebujesz miniatur zdjęć, przejdź do pkt. 5.



4. Na podstawie wydrukowanego indeksu będziesz mógł wybrać zdjęcia, które chcesz wydrukować – każda fotka ma osobny numer.

niebieski). Samych rodzajów papieru fotograficznego jest bez liku. Mamy papiery matowe (matte), błyszczące (glossy), matowo-błyszczące (semi gloss), grube, cienkie itp. Każdy z producentów ma także swoje „wyjątkowe” rodzaje. I tak Epson chwali się papierem Durabrite, który teoretycznie powinien utrzymać oryginalne, intensywne i żywe kolory nawet przez 80 lat. HP poleca natomiast papier Premium Plus Photo o podobnej trwałości.

Jaki konkretnie rodzaj papieru wybrać? To już zależy od twoich preferencji. Jedni lubią, gdy zdjęcie ładnie połyskuje, inni natomiast wolą papier matowy.

## Drukujemy...

Gdy już wybierzesz odpowiedni sposób przesłania fotek do drukarki i właściwy papier fotograficzny, przychodzi czas na samo drukowanie. Nie oczekuj, że będzie ono postępować w sprinterskim tempie... Wydrukowanie fotki na stronie A4 testowanym przez nas urządzeniem zajmowało średnio od 4 do 5 minut. Najszybszy był Epson R200, najwolniejszy Epson C86 (aż 7 minut). Co więcej, tak długi czas drukowania wcale nie przełożył się na najwyższą jakość.

I chyba nie mogło być inaczej, C86 to bowiem standardowa drukarka, zaś wszystkie trzy pozostałe są przez obydwa producentów reklamowane jako wersje foto. Zdążyliśmy zaparzyć herbatkę, wracamy do komputera i co widzimy?

Generalnie fotki drukowane na wszystkich testowanych przez nas atramentówkach wyglądały poprawnie. Diabeł tkwi jednak w szczegółach. W przypadku drukarek Epsona zauważyć można było albo przesadne

(C86), albo zbyt nieśmiało dozowanie czerwieni (R200). Obie plujki Epsona charakteryzowały się natomiast kontrastowymi wydrukami, a ich kolory przeważnie były bardziej intensywne niż w przypadku urządzeń HP. Takie wydruk bardziej przypadł nam do gustu.

Spokojniejsze i bardziej stonowane, a e ciagle ładnie pokolorowane fotki „popelniają” drukarki HP. W tym miejscu warto wspomnieć, że różnica pomiędzy wydrukami najtańszej w teście HP 7260 i droższej 7450 jest trudno zauważalna. Obie atramentówki drukują praktycznie tak samo ładnie.

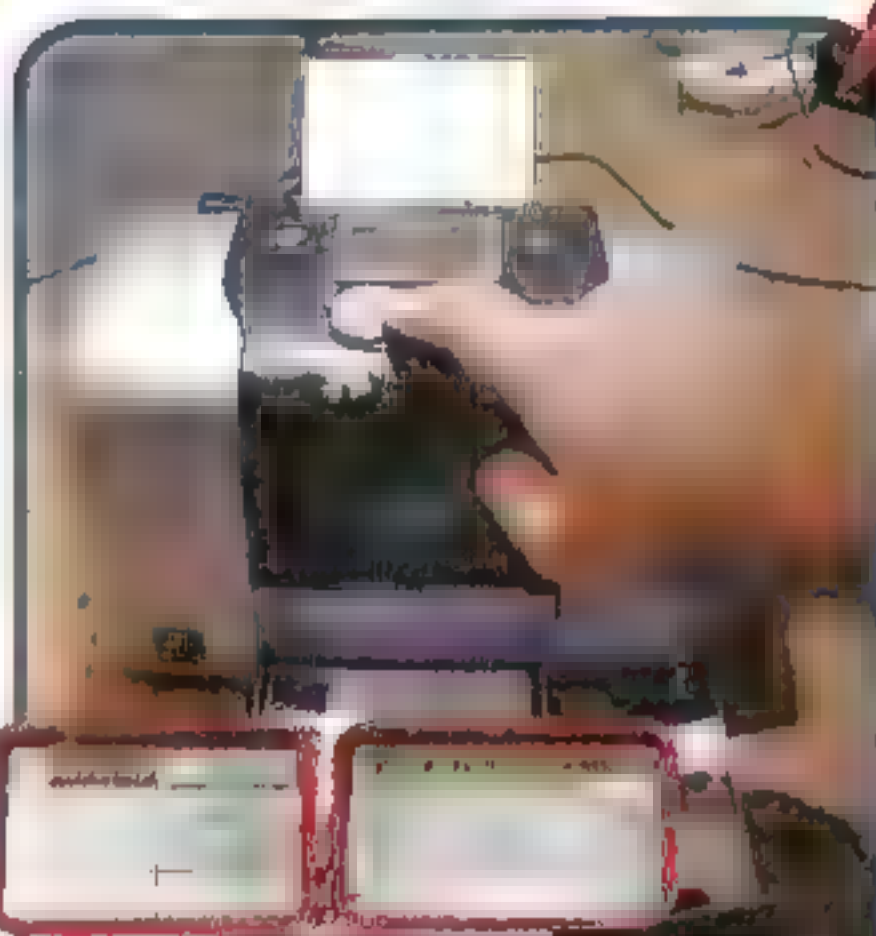
I właśnie w tym momencie powstaje pytanie – a ile trzeba zapłacić, żeby mi taką samą odbitkę zrobili w fotolabie? To zależy.

## Czy to się opłaca?

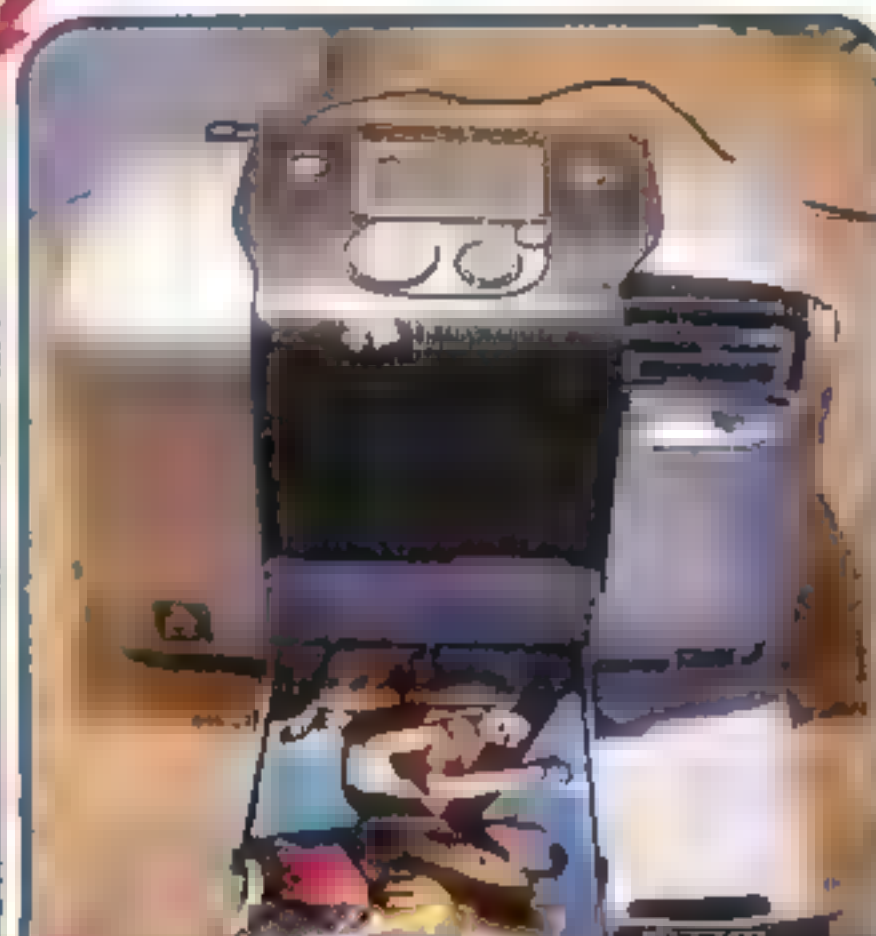
By obliczyć średni koszt wydruku zdjęcia w formacie A4, musisz wziąć pod uwagę nie tylko koszt papieru (20 arkuszy to wydatek od 35 do 100 zł), ale także koszty eksploatacji samej drukarki. A te w prosty sposób zależą od ceny zastosowanych pojemników z tuszami i ich ilości.

W przypadku plujki HP producent wykorzystał dwa takie wkłady. Do drukowania zdjęć lepiej nadaje się zestaw wkładów o numerach 57 i 58, które razem tworzą 8-barwny (po 3 kolory w każdym) system atramentowy zdolny do skomponowania nawet miliona kolorów. Łączny koszt takiego zestawu to około 250 zł. Możesz też wykorzystać trochę tańszy, standardowy

zestaw tuszy o numerach 56 (tylko czarny) i trójkolorowy 57. Co prawda, jakość wydruków fotograficznych jest wtedy zauważalnie gorsza, ale masz za to zdecydowanie więcej tuszu czarnego...



5. Korzystając z panelu możesz wprowadzić numery zdjęć do wydrukowania oraz zmienić parametry wydruku (kolor, sepię itp.).



6. Teraz już wystarczy tylko poczekać, aż urządzenie wydrukuje wszystkie fotki. Pamiętaj, że atrament chwilę schnie...



Mimo ciągle ulepszanej technologii do tej pory nie udało się wyeliminować największej wady atramentówek – wysokich kosztów eksploatacji. Oryginalne atramenty i dobry papier kosztują majątek.

Trochę inaczej sprawę wkładów atramentowych rozwiązała firma Epson. Tutaj każdy kolor tuszu ma swój oddzielny pojemnik. W przypadku modelu C86 są więc cztery takie pojemniki: niebieski (cyan), różowy (magenta) i żółty (yellow) oraz największy z koorem czarnym. Epson R200 ma zaś takich pojemników aż 6. Zaletą tego rozwiązania jest możliwość wymiany pojedynczego, zużytego wkładu, pozostawiając przy tym wszystkie pozostałe. Często bowiem jest tak, że w trójkolorowym pojemniku skończył się tylko jeden kolor, a ty i tak musisz wymienić cały wkład. Warto jednak wiedzieć, że pojedynczy wkład to w przypadku Epsona wydatek rzędu 50-70 zł. Do obliczenia średniego kosztu wydruku fotografii w formacie A4 potrzebna jest jeszcze średnia żywotność wkładu atramentowego. A ta nie jest duża – trójkolorowy wkład pozwala wydrukować około 60-70 zdjęć A4. Gdy więc zastosujesz odpowiednio dobry a tym samym drogi papier, szybko okaże się, że taniej wyjdzie ci zanieść zdjęcia do profesjonalnego fotolabu. Warto być tego świadomym...

## Testowane urządzenia

Do naszego testu wybraliśmy cztery drukarki w cenach od 400 do 600 zł. Chcieliśmy bowiem sprawdzić, czy stosunkowo tanie, a przez to najczęściej przez nas kupowane plujki poradzą sobie z drukowaniem cyfrowych zdjęć. Wszystkie urządzenia prezentowały dobrą (C86), a często bardzo dobrą jakość fotograficznego wydruku (wszystkie pozostałe). Na tym jednak podobieństwa się kończyły... Obydwie drukarki Epsona sprawiają solidniejsze wrażenie. Lepiej zrobione, ciszej pracują i nie mają żadnego problemu z pobieraniem papieru (testowane przez nas plujki HP potrafiły czasem niezłe wymiętosić standardowy arkusz). Ale już szybkość druku, a przede wszystkim jego jakość była w przypadku drukarek HP wyższa. Szybciej fotki drukowała tylko R200, ale gdy przyszło jej wypuścić tekst, zostawała daleko w tyle za atramentówkami HP.

Zdecydowanie najlepszy stosunek jakości do ceny ma więc drukarka HP 7260. Jeśli ktoś myśli tylko o drukowaniu fotografii, dobrym wyborem może być też Epson R200, która dodatkowo oferuje wysokiej jakości nadruki na płytach CD/DVD. HP 7450, oprócz wbudowanego wyświetlacza, nie proponuje nic ponad to, co otrzymujemy w modelu 7260. Trudno też amatorom cyfrowych fotografii polecić drukarkę Epson C86. Przypadek C86 potwierdza, że drukarki przeznaczone specjalnie do druku fotografii naprawdę lepiej sobie z tym zadaniem radzą...

## KONKURS: DOMOWY MINILAB

Wygraj doskonałą drukarkę EPSON R200!

Odpowiedz prawidłowo na pytanie

Czy EPSON R200 drukuje na płytach CD?

W TAK

W NIE





# Więcej energii

Słuchasz muzyki z odtwarzacza MP3? Używasz cyfrowej GP Battery (Polska) wprowadza do sprzedaży nowe rodzaje akumulatorów, które powinny zaspokoić nawet największych prądożerców! Dzięki popularnym dotychczasowym „palusz-



kom” (typ AA) o pojemności aż 2500 mAh można nie tylko dłużej słuchać muzyki, ale i np. wykonać cyfrową ponad 6 razy więcej, fotek niż przy zastosowaniu zwykłych baterii. W ofercie GP są także nowe akumulatory AAA o pojemności 950 mAh – doskonale do zasilania bezprzewodowej myszki czy odtwarzacza MP3. Akumulatory trzeba mieć czym ładować – na szczęście oferta GP i tu jest przebogata. Polecamy np. model PowerBank - J Smart.

## KONKURS SMS

Wygraj jeden z zestawów GP! Odpowiedz na pytanie:

**Jaką pojemność mają nowe akumulatory GP :**

A) 1800 mAh B) 2300 mAh C) 2500 mAh

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treści wiadomości wpisz CLAK.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 14 stycznia 2005.  
Koszt SMS'a - 1 22 zł z VAT

1x ładowarka  
GP PowerBank  
U-SMART + kubek



1x ładowarka GP PowerBank  
TRAVEL + kubek



1x ładowarka  
GP PowerBank  
QUICK 2 + kubek

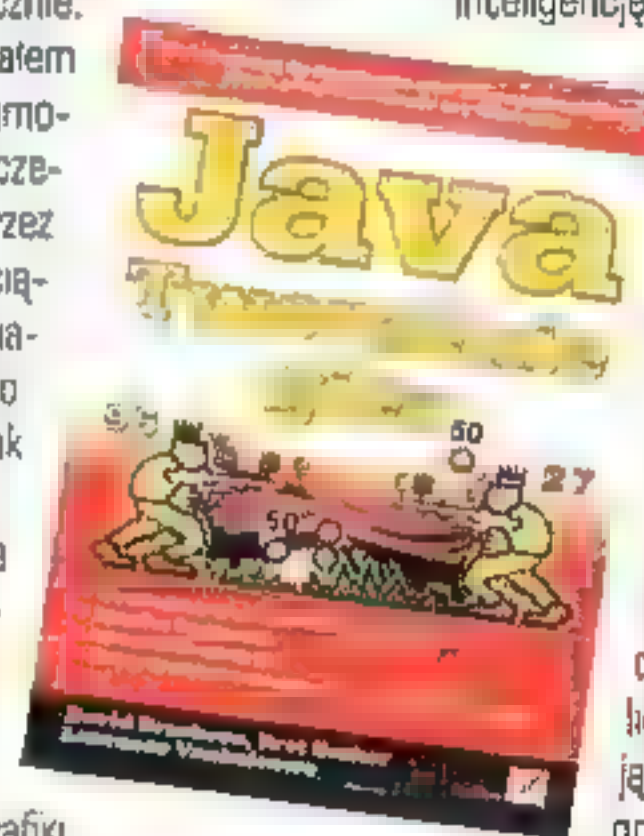


Nagrody funduje GP Battery (Polska)  
[www.powerbank.pl](http://www.powerbank.pl)

# Granie na Javie

Blisko 800 stron potrzebowali panowie David Brackeen, Bret Barker i Laurence Vanhelsuwe, by wyjaśnić czytelnikom założeń tworzenia gier w Javie. Trzeba jednak przyznać, że zrobili to skutecznie. Przed lekturą tomu nie miałem zbyt dużego pojęcia o programowaniu w tym języku. Po skończeniu książki i przebrnięciu przez załączone przykłady (do ściągnięcia z ftp Helionu) wiedziałem wiele, potrafiłem dużo. Naprawdę nauczyłem się jak zaprogramować prostą grę.

Książka podzielną została na 19 obszernych rozdziałów. Czytając ją, dowiadujesz się o znaczeniu wątków i synchronizacji w języku Java, poznajesz podstawy grafiki



2D i animacji, a także uczysz się programować muzykę (bądź odtwarzać pliki MP3). Po pewnym czasie umiesz już stworzyć interfejs użytkownika, zaprogramować prostą Sztuczną Inteligencję i pobawić się obiektami 3D. Do-

bra znajomość matematyki oraz języka angielskiego oczywiście też się przyda. Jednak by zaprojektować sympatyczną platformówkę, wystarczy logicznie myśleć i wiedzieć, co to algorytm. Tłumacz stanął na wysokości zadania, a cziorka jest dostatecznie wyraźna, by czytać książkę w autobusie. Całość wydana w Polsce wydawnictwem Helion w cenie 79,90 zł. Jeśli kupisz ją i napiszesz, jakąś naprawdę fajną grę, dać nam znać!

## Alien + Predator?!

Jeśli jeszcze nie wiesz, o co molestować Świętego Mikołaja (rodziców, braci, ciotki itp.), firma Manta przygotowała dla ciebie propozycję. W jej

ofercie jest także brak blokad regionalnych Alien i Predator czytają krążki ze wszystkich stref. Oczywiście na wyposażeniu obu urządzeń znajduje się pilot, a na tynej ścianie nie zabrakło wyjść RGB, Scart i cyfrowego złącza audio (tzw. „coaxial”).



ofercie już wkrótce pojawią się dwa nowe odtwarzacze DVD – Alien oraz Predator. Oba urządzenia charakteryzują się zwartą konstrukcją i dość oryginalnym wyglądem. Playery odtwarzają wszystkie standardowe krążki DVD i CD, a także pliki MP3 oraz JPG. Spora ich za-



letą jest także możliwość podłączenia dwóch padów (są one w zestawie) i uruchomienia jednej z 300 specjalnie przygotowanych dla Manty starszych gier. Identyczne rozwiązanie znamy już z wcześniejszych produktów tej firmy.

tekst: Michał „Joel” Zacharzewski & Dziejdz, Zdjęcia: Manta GP Battery

Aliens Group

Figurki postaci z filmów oraz gier

info@aliensgroup.pl  
sklep@aliensgroup.pl

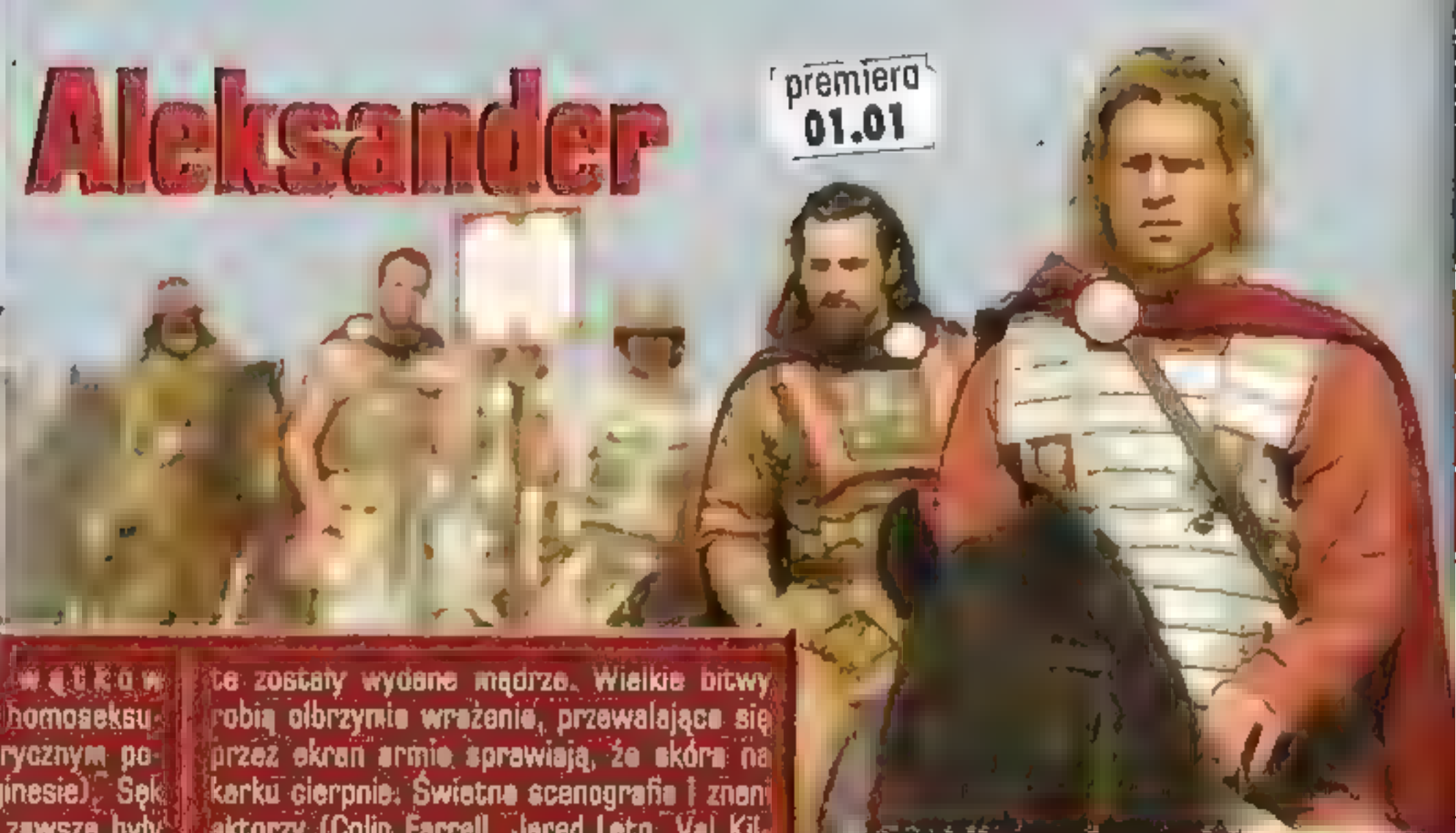
ALIEN PREDATOR MATRIX STAR WARS LORD OF THE RINGS TERMINATOR SPAWN



Figurki dostępne na stronie:  
[www.aliensgroup.pl](http://www.aliensgroup.pl)







**T**ym razem nie udało się. Najnowszy obraz Olivera Stone'a został zmiażdżony przez krytyków i zdeptany przez dzikie kaczkę. Przy okazji skazano go na wieczną egzystencję w filmowym piekle. Zachodni recenzenci rozpaczali nad miernym aktorstwem bazansownym scenariuszem i nadmiernym okazywaniem

Wskazywano na homoseksualnych (które w obrazie historycznym powinny znajdować się na marginesie). Sek w tym, że Stany Zjednoczone zawsze były purytańskie i trudno pojąć tamtejszych krytyków o rzeczową, przemyślaną opinię. Co ma więc zrobić przysłowiowy Mietek. Kiedy jego lokalne kino zrezygnuje z projekcji „Ratającej Lajtuzy”? Zacznie grać „Aleksandra”? Kupić bilet i iść do kina! Obraz kosztował 160 milionów dolarów i pieniądze

ce zostały wydane mądrze. Wielkie bitwy robią olbrzymie wrażenie, przewalające się przez ekran armie sprawiają, że skóra na karku cierpi. Świetna scenografia i znowu aktorzy (Colin Farrell, Jared Leto, Val Kilmer, Angelina Jolie, Anthony Hopkins) dopełniają całości. W dodatku Stone eksperymentuje z formą i treścią, chwilami równie mocno co w "Urodzonych mordercach". Nie wszystkim to musi się podobać, ale wydzieleniem kulturowym film z pewnością jest.



## Blade: Mroczna trójka



**J**ak po raz drugi do  
Tromsø wędrowa-  
liście, stwierdzi-  
cie, że nie ma tu  
niebezpieczeństwa. We-  
sley Sneyd także do worka  
złaził ciemności. Tym  
razem nie będzie się czuł  
dyskomfort. W końcu z niego  
człowiek, nie zwierzę. I się  
do tak zwanej „czarnej  
wiedzy” czuje medium.  
Tę wiedzę, którą w

W jego rodzimym Kampenku angielskie owce kłopot-  
nie jak w polityce. Od tej chwili ogłosił, że  
nie w ślad Kaczyńskiego, musi znaleźć z nim  
i kryć się jak szczur przed pułapką. Sztyko-  
 jednak nie chce przyznawać w Hama-  
nie Króla (tytuł Reynolds 11), pomocy  
którego zmierzają wszystkie przeciwniki

**Dr. Ryszard Węgrzyn** - wynalazca „iron  
wunder” (tzn. „ironi” - żelazna płyta  
typu sortu A3600 - „Liscianca Biel”).

Jak w poprzednich tygodniach, tak i w tej nie  
zabrakło kaskaderskich popisów, akrobazów krwi-  
niz występujących w Kół. Warto też zaznaczyć, że już  
według naszej procy nad czwartą sesją przyszedł  
Blade'a, najprawdopodobniej już bez Shinsai.

**premiéra**  
**28.01**

## Team America:

**D**wa ciołki od „South Park” zrobiły nowy pełnometrażowy film. Zamiast Cartmana Kenny’ego wepchnęli na ekran innych gigantów intelektu – Kim Dżong Ila, Michaela Moore’a i Osamę syna Ladena, ty e ze w wersjach kukielkowych. Głównym bohaterem całości jest początkujący superbohater, który przylączy się do ekipy zwanej się Team America. Wraz z nią zwalczy całe zło i niegodziwość, aka

rozpalcie się po świecie Grom terrorystów, wywołuje wojny z bandziorami, morduje wrogów ludu i rob wszystko, by na świecie panował pokój i harmonia. Film śmieszny nie mniej niż „South Park”, chociaż początkowo trzeba się przyzwyczaić do całej tej, amatorszczyzny. Bo film podobny do tego mogłoby zrobić Kuba z Benkiem w pokoju Henia, lalkami pożyczonymi od Malwiny.

Szkoda też, że autorów filmu w pięknym stylu wyjął z Akademii Filmowej. Otóż znał on, że „Policja świata” nie jest filmem animowanym i nie może ubiegać się o Oscara, gdyż kukiełki animowane są w czasie rzeczywistym, za pomocą sprytnie podoczeptanych sznurczków! Argumentacja godna statuetki.



premieră  
14.01

# KONKURS

- do wygrania figurki postaci z filmów i gier:
  - Alien vs Predator
  - Spawa
  - Władca Pierścieni
  - Hellboy
  - Patek 63
  - Kosmos z ulicy Wiazów

Odpowiedz na pytanie,  
wyślij SMA'a  
i wygraj wspaniałe nagrody!  
**Którym pasażerem  
Nostromo był Obcy?**  
A) 8 B) 20 C) 67

**Swoje typy prześlij pod numer 7164**  
jako SMS o treści CL.VS.# – zamiast # wpisz  
A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do  
14 stycznia 2005.

**Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT**

Wiecej o Megofie i Tropie  
[www.aliensgroup.pl](http://www.aliensgroup.pl)



## ROLLERCOASTER TYCOON 3



W celu aktywacji kodów musisz zmienić nazwisko gościa na jedno z poniższych:

- **Make Me Sick** – Wszyscy goście zaczynają chorować i wymiotują
- **Atari** – Wszyscy goście uśmiechają się
- **Mouse** – Wszyscy goście stoją w miejscu i patrzą w ziemię
- **Frontier** – Kolejki i tory nigdy się nie psują
- **Atomic** – Gigantyczna eksplozja – wywołanie gigantycznej eksplozji podczas jakiegokolwiek wypadku
- **Andrew Thomas** – Zmniejszenie tarcia torów, co pomaga podczas importowania kolejek z poprzednich części gry. Uwaga, kod działa tylko z pierwszą poprawką
- **ATITech** – Wszyscy goście oraz personel poruszają się bardzo szybko
- **Guido Fawkes** – Dostęp do zaawansowanego edytora fajerwerków
- **John D Rockefeller** – Dodatkowe 10000 na koncie
- **Chris Sawyer** – Wszyscy goście skaczą dla zabawy
- **D Lean** – Dostęp do edytora ścieżek „Latającej Kamery”
- **Jonny Watts** – Patrzenie na świat oczami gościa, którego nazwisko uległo zmianie
- **John Wardley** – Usunięcie ograniczenia wysokości podczas budowania kolejki
- **James Hunt** – Samochodzik buggy

## VAMPIRE: THE MASQUERADE — BLOODLINES



Zanim uruchomisz grę, musisz zmodyfikować skrót znajdujący się na pulpicie i dodać komendę „-console” tuż za ścieżką prowadzącą do pliku startowego. Po dokonaniu modyfikacji uruchom grę i podczas rozgrywki naciśnij klawisz „~” w celu otwarcia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Uwaga, w miejsce „#” należy wpisać wybraną liczbę.

- **god lub godmode** – Nieśmiertelność
- **notarget 0 lub 1** – Niewidzialność
- **blood #** – Ustawienie ilości krwi na wybrany poziom
- **impulse 101** – Wszystkie broń, maksymalna ilość amunicji i ubrania
- **give item\_a xxxx** – Daje pancerz typu „xxxx”
- **give item\_w xxxx** – Daje broń typu „xxxx”
- **vchar\_edit\_histories 1** – Uaktywnienie możliwości dodawania historii do postaci w trakcie jej tworzenia, co daje różne bonusy oraz inne korzyści
- **vstats get charisma 5** – Zwiększenie wskaźnika umiejętności – CHARISMA
- **vstats get dexterity 5** – Zwiększenie wskaźnika umiejętności – DEXTERITY
- **vstats get intelligence 5** – Zwiększenie wskaźnika umiejętności – INTELLIGENCE
- **vstats get wits 5** – Zwiększenie wskaźnika umiejętności – WITS
- **vstats get dementation 5** – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – DEMENTATION
- **vstats get dominate 5** – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – DOMINATE
- **vstats get fortitude 5** – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – FORTITUDE
- **vstats get animalism 5** – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – ANIMALISM
- **vstats get auspex 5** – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – AUSPEX
- **vstats get celerity 5** – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – CELERITY
- **vstats get obfuscate 5** – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – OBFUSCATE
- **vstats get potency 5** – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – POTENCE
- **vstats get presence 5** – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – PRESENCE
- **vstats get protean 5** – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – PROTEAN
- **vstats get thaumatry 5** – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – THAUMATRY
- **giftxp #** – Dodanie określonej ilości punktów doświadczenia
- **noclip 0 lub 1** – Włączenie/Wyłączenie przechodzenia przez ściany
- **cmdlist** – Lista kodów

## HALF-LIFE 2



Podczas gry naciśnij klawisz „~” w celu otwarcia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Uwaga, w miejsce „#” należy wpisać wybraną liczbę.

- **sv cheats 1** – Aktywowanie kodów
- **God** – Nieśmiertelność
- **notarget** – Niewidzialność
- **buddha** – Zredukowanie energii
- **noclip** – Przechodzenie przez ściany
- **mat\_depthbias\_normal 1** – Widzenie przez ściany
- **sv\_infinite\_aux\_power 1** – Nieograniczona ilość energii
- **skill #** – Ustawienie poziomu umiejętności (1, 2 lub 3)
- **sv\_unlockedchapters #** – Odblokowanie wybranego rozdziału (15 jest ostatni)
- **impulse 101** – Wszystkie broń
- **impulse 82** – Jeep
- **impulse 83** – Air Boat
- **weapon\_357** – .357 Magnum
- **weapon\_shotgun** – 12-Gauge Shotgun
- **weapon\_pistol** – 9mm Pistol
- **weapon\_ar2** – Pulse Rifle
- **weapon\_crossbow** – Crossbow
- **weapon\_crowbar** – Crowbar
- **weapon\_frag** – Fragmentation Grenade
- **weapon\_smg1** – Submachine Gun
- **weapon\_shotgun** – Shotgun
- **weapon\_rpg** – Rocket Launcher
- **weapon\_bugbait** – Pherapods
- **weapon\_physcannon** – Zero Point Energy Field Manipulator Gun
- **sk\_plr\_dmg\_357 #** – Zmiana wartości siły dla .357 Magnum
- **sk\_plr\_dmg\_crossbow #** – Zmiana wartości siły dla Crossbow
- **sk\_plr\_dmg\_crowbar #** – Zmiana wartości siły dla Crowbar
- **sk\_plr\_dmg\_grenade #** – Zmiana wartości siły dla Hand Grenades
- **sk\_plr\_dmg\_pistol #** – Zmiana wartości siły dla Pistol
- **sk\_plr\_dmg\_ar2 #** – Zmiana wartości siły dla Pulse Rifle
- **sk\_plr\_dmg\_rpg\_round #** – Zmiana wartości siły dla RPG Rockets
- **sk\_plr\_dmg\_buckshot #** – Zmiana wartości siły dla Shotgun
- **sk\_plr\_dmg\_smg1\_grenade #** – Zmiana wartości siły dla SMG Grenades
- **sk\_plr\_dmg\_smg1 #** – Zmiana wartości siły dla Submachine Gun
- **sk\_max\_357 #** – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla .357 Magnum
- **sk\_max\_crossbow #** – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla Crossbow
- **sk\_max\_grenade #** – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla Hand Grenades
- **sk\_max\_pistol #** – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla Pistol
- **sk\_max\_ar2 #** – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla Pulse Rifle
- **sk\_max\_ar2\_altfire #** – Ustawienie maksymalnej wartości alternatywnej amunicji dla Pulse Rifle
- **sk\_max\_rpg\_round #** – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla RPG, Rockets
- **sk\_max\_buckshot #** – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla Shotgun
- **sk\_max\_smg1\_grenade #** – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla SMG

## Grenades

- **sk\_max\_smg1 #** – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla Submachine Gun
- **picker** – Tryb Picker
- **maps** – Lista map
- **firstperson** – Widok z pierwszej osoby
- **thirdperson** – Widok z trzeciej osoby
- **mat\_fulbright 1** – Usunięcie wszystkich cieni i półcieni
- **impulse 203** – Usunięcie wskazanego obiektu
- **sv\_gravity #** – Ustawienie grawitacji
- **cl\_showfps 1** – Wyświetlenie ilości klatek
- **status** – Różne informacje
- **ai\_disable** – Wyłączenie Sztucznej Inteligencji



## Zmiana mapy:

W okienku konsoli wpisz „map <nazwa>”, gdzie nazwa oznacza obszar z poniższej listy:

- **d1\_under\_01** – Laboratorium
- **d2\_prison\_01** – Nova Prospekt
- **d1\_town\_01** – Ravenholm
- **d1\_cenals\_01** – Kanaly
- **d3\_c17\_01** – 17 Rebellion
- **d1\_trainstation\_01** – Dworzec
- **d2\_coast\_01** – Wybrzeże

## Dodawanie obiektów:

W okienku konsoli wpisz „npc\_create npc <nazwa>”, gdzie nazwa oznacza obiekt z poniższej listy:

- **cscanner, rollermine, poisonzombie, mossman, monk, metropolice, manhack, launcher, kleiner, ichthyosaur, headcrab\_poison, headcrab\_black, headcrab\_fast, headcrab, helicopter, gman, fastzombie, eli, dog, pigeon, seagull, crow, combine\_s, combinegunship, combine-dropship, citizen, breen, barney, barnacle, antlion, alyx, antlionguard, stalker, strider, vortigaunt, zombie, zombie\_torso**



## Laureaci konkursów

• **The Sims – gadzety:** Michel Stańczuk z Rembertowa, Grazyna Jachod z Goczałkowic, Tymoteusz Pawłowski z Bydgoszczy, Barbara Dubik z Bystrzycy Kłodzkiej, Małgorzata Kaczanowska ze Środy Wlkp., Marta Nowaczyk z Włotowa, Agata Kamińska ze Skierzwie, Beata Kramek z Kostrzyna n/Odrą, Edyta Chaluch z Zamościa, Adrian Seweryn z Iłży

• **TOP 13 – CLICK 9/2004:** Piotr Kobędza z Wolburza

• **TOP 13 – CLICK 10/2004:** Wojciech Książek z Wolbrycha

• **CL 10/2004 – Total Race Driver 2:** Iwona Janczewska z Nowej Sarzyny, Łukasz Kondreńki z Bydgoszczy, Michał Miontkowski ze Słupski, Bartłomiej Pocholczyk z Gdyni, Konrad Kamiński z Ostrołęki, Piotr Jeł z Nęcina, Łukasz Kebab z Gdyni, Stanisław Szymba z Jawiszowice, Grzegorz Huk z Gdańska, Karol Skiba z Warszawy, Jakub Gremza ze Świdwin, Karol Wypych z Koźminka, Konrad Gładys z Żyrardowa, Kamil Skrzyniarz z Szydłowa, Renata Zwiłłńska z Mińska Mazowieckiego, Ewa Bobik z Rybnika, Łukasz Rokicki z Krosna Odrzańskiego, Andrzej Brachmański z Wodzisławia Śląskiego, Szymon Myśliwiec z Jastrzębia Zdrój, Piotr Szczepański z Zalesiowa Górnego, Bogdan Modlak z Łodzi, Damian Lewinowicz ze Świdnicy, Maciej Dubiele z Torunia, Karol Wilczyński z Radomia, Artur Budzynowski z Katowic, Jęrosław Oleś z Sosnowca, Marek Sobczak z Końszki, Anna Sobieraj z Chelma, Tomasz Strahl z Łezna, Marcin Łodyga z Białej, Mateusz Żyżak z Siemianowa Śląskich, Natalia Boraka z Gryfic, Wiktor Mańkowski z Warszawy, Marcin Wyszomirski z Zambrowa, Mateusz Popowicz z Warszawy.

• **TOP 13 – CLICK 11/2004:** Marek Markowski z Łańcuta

• **CL 11/2004 – Dawn of War:**

Zestaw: Piotr Usowski z Białogostku, Bartosz Nowak z Murowaną Gośliną, Kuba Stankiewicz z Sulejówką, Karol Susk z Lublina, Maciej Rudolf z Gliwio.

**Gry:** Mateusz Pobłocki z Dąbrowy Górniczej, Ewa Owkła z Łodzi, Daniel Różański z Grudziądza, Piotr Marcinowski z Sosnowca, Wojciech Szoka z Bolestawca, Piotr Stankiewicz z Warszawy, Grzegorz Groński z Sulechowa, Jakub Kubica z Buczowic, Michał Mijał z Warszawy, Janusz Roteward z Leszno.

• **CL 11/2004 – figura filmowa:** Grazyna Skrewa z Jaworzynki, Łukasz Domański z Warszawy, Łukasz Biedrzycki z Jelenie, Góry, Rafał Łowicki z Mysłowic, Bartłomiej Dziwół z Kielc, Jacek Kompa z Mysłowic, Tomasz Landman z Wojczerowa, Maciej Bardak z Poznania, Magdalena Guszak z Rabki, Marcin Grzelec Ziębic, Grzegorz Jęnia z Wolomina, Bartłomiej Winkajty z Gdańska, Danusz Patok ze Starogardu Gdańskiego, Jan Nowosielski z Policzyna Zdrój, Jacek Wojewoda z Cynowa, Jarosław Siuda ze Starogardu Gdańskiego, Mariusz Mertuszka z Łwówka Śląskiego, Ireneusz Kończak ze Starachowic.



## Listy, które dostają...

Do redakcji CLUCK! codziennie przychodzi od kilkudziesięciu do stu kilkudziesięciu listów. Ich przesiewem oraz czytaniem zajmuje się oczywiście nie kto inny, jak Ojciec Dyrektor Randall. Myłoby się jednak ten, kto naiwnie sądziłby, że dostajemy e-maile tylko od czytelników – obojętnie czy to z pochwałą, pogroźkami czy pytaniami. Niestety, co tydzień na nasz adres służbowy przychodzą całe tony spamu, czyli niechcianej korespondencji. Jakiego rodzaju są to listy? Głównie reklamy oraz różne próby naciągactwa i oszustwa. Oto kilka przykładowych tematów korespondencji. Najpierw niewinne: „Order Rolex online”, „Learn a New Language in Your Car”, „Chip OEM software shipping worldwide”, „Cheapest meds you'll find”, „Great Games, Flash Casino”. Tęsz goręcej: „Click Hotty Mummy's”, „Enlarge your penis”, „Share your nasty fantasies”. I już bardzo goręco: „Those farm girls really like their animals” lub „You can bang my mom”. Zabawne jednak, że część spamu jest bardziej inteligentna niż listy niektórych czytelników...

## Antychrysta???

Piszę pierwszy raz, chociaż zbieram CLUCK! od dawna. Mam pytanie: czy Randall jest antychrystą? Nie wiecie, o co chodzi? To wam powiem – jest reklama, w której są 3 książki napisane przez Randella, i czytam, a tam pisze „Chrystus zszedł z Krzyża i ukarał swych wrogów ogniem oraz żelazem”. Więc mam nadzieję, że się przyznasz.

Chester

Przed wszystkim ciekaw jestem, co oznacza słowo „antychrysta”? Ale jak chcesz sobie wyobrazić, że Randall jest właśnie czymś takim, to wolna wola. Randall pozwala...



## Zespół redakcyjny:

Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharewski (wódcz działu gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Galik (korekta), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

## Reklamacje płyt CD-ROM:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

## Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

## Teksty w numerze:

Kamil Brzdąka, Paweł Karaszewski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodowski, Maciej Ogiński, Konrad Ra-

## Religia „hamstwa”

Witam redakcję, która najchętniej odpowiada na listy w stylu „ty złodzieju” lub „spadaj mongole” (kiedyś był list, w którym wywaliście kogoś od złodzieja, i napisaliście do niejakiego Krzysia, że jest mongolem). Wyobraźcie sobie, że siedzę przy komputerze i słucham Eminema (w końcu jestem jego fanem). W pewnej chwili wpada mi do głowy myśl, że taki Eminem mógłby o naszym kraju wyśpiewać ze sześć albumów. Jeden poświęciłby pewnie redakcji CLUCK! i jej niestosownym odpowiedziom na listy czytelników. Gdy tak czytam te listy, zauważyłem, że od pewnego czasu nie doliczcie żadnej sympatycznej odpowiedzi. Jeśli ktoś do was głupio pisze, zwróćcie mu uwagę, ale nie obrażajcie! To jest karygodne. To wygląda, jakbyście mieli własną religię... Religie hamstwa.

Witold

Religia „hamstwa” to zapewne kult zrzeszający miłośników angielskiej szynki. A jeśli chodzi o „hamstwo”, to Randall nie dość, że jest chamelem, ale jest z tego dumny. Ludziom trzeba mówić prawdę w oczy, zwłaszcza jak są złodziejami albo durniami. Bo po jakiego grzyba ich głaskać po główkach? Trzeba ciąć zyletką po żenicach, a może się czegoś nauczyć!

## Piractwo jeszcze dwa razy...

1. Od dłuższego czasu śledzę rozmowę na temat piractwa w CLUCK! i ciągle mnie dziwi, że nie padło jeszcze jedno zdanie. O nim za chwilę. Z góry mówię, że doskonale wiem, co to jest kradzież i jakby ktoś mi w nocy telewizor buchnął, to bym dziada bejzbolem zajechał. Gdyby istniała super-mega-hiper maszyna do klonowania rzeczy, która by działała na prąd i ten sam koleś przyszedłby do mnie i poprosił, czy nie może sobie sklonować mojego telewizora, BMW z garażu czy żony, to bym mu pozwolił. Oczywiście pod warunkiem, że mojej rzeczy się nic nie stanie i będę mógł z niej dalej korzystać. Przecież jak kopiuję jakąś grę, to i on w nią gra i ja. Co się dzieje z tego? Jeżeli jest kradzież, to ja coś mam, a on nie! Co innego jest z CD-keyami. Jeżeli ktoś mi zwinie CD-keya i go na siebie zarejestruje, to już jest kradzież, ponieważ ja tracę możliwość gry online. Wniosek: kopiowanie płyt to nie jest kradzież tylko klonowanie. Wydrukujcie ten list, bo wniesie on nowe światło do rozmowy. Pozdrawiam!

DemoN

wiński, Sławomir Serafin, Rafał Sierzypek, Maciej Waszkiewicz, Krzysztof Wierzbicki.

## Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

## Adres do korespondencji:

CLUCK!, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

## Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

## Dział reklamy



Rzeczywiście światło to ten list wnosi, ale dość dziwnego rodzaju. Nikt nigdy nie mówił, że kopiując płyty, okradasz faceta, od którego kopiujesz. Kopiując płyty, okradasz twórców oraz dystrybutora. Twórców, a więc całą załogę firmy, która przez dwa albo trzy lata pracowała po to, by swój projekt SPRZEDAĆ, a nie po to, by ludzie mogli się nim za darmo WYMIENIAĆ. A traktowanie żony jako części gospodarstwa domowego – interesujące. Bo przecież wiecie, dlaczego panna młoda jest ubrana w biel? Musi pasować do lodówki, kucharki i zmywarki!

## 2. Ludzie, nie dziwmy się, że w naszym kraju jest do dupy!

Jeśli sami promujemy złodziejstwo, to nie dziwmy się, że panuje ono dokoła. Jak czytam w listach, że piractwo jest OK, to stwierdzam, że tacy koleś osiągnął apogeum głupoty i amoralności. Sam okradam, ale innym mnie okraść nie wolno – to dopiero hipokryzja! Jeden z tych ludzi napisał, że nie stać go na oryginały, a wydaje mi się, że aby zagrać w najnowsze gry, trzeba mieć całkiem niezły sprzęt. Nie mówię, że mnie stać, aby co miesiąc wydać 100 złotych. Ale pamiętam, jak ubierałem na DIABLO II czy ARKANUM, to chciało mi się przejść te gry. A jak Red Baron napisał, że co on ma robić, jak nie grać po ciężkim dniu pracy, bo przecież nie będzie czytać, to odpadłem. Nie dziwię się, że nie ma dobrej pracy, gdyż kretyni zazwyczaj takowej nie dostają.

Mefisto



No właśnie: dlaczego tego typu ludzie jak ten, o którym piszesz, nie idą do Media Marktu czy innego sklepu ze sprzętem i nie buchną po prostu pudła z półki? Odpowiedź jest prosta: mają pełne portki ze strachu. A jak już krąść to krąść.

Kiedy przyjdą przeszukać dom,  
Ten, w który mieszkasz, chłopie,  
Kiedy sprawdzą twój CD-ROM  
I na płytach nagrane kopie,  
Gdy pod drzwiami staną i nocą  
Nakazem w dłoni w drzwi załomocą –  
Wiesz, o jaką im chodzi zbrodnię?  
Ściągałeś pliki  
Przez dwa tygodnie!

Już przed twym domem setki są głąn.  
Dokąd uciekać? Chyba do Chin.  
A wszystko przez to, że owe dane  
Wprost z Ameryki były pobrane.  
Co czyni z ciebie kogoś gorszego  
Niżli mordercę wielokrotnego...

Kiedyś przyjdą na pewno pogrzebać ci w komputerze.  
Może się zlitują, w co szczerze wątpię,  
Jak GROM w nocy przez dach się wkuja.  
Płyty połamią, save'y skasują,  
Pójdzie się iść w FIF'ie kariera.  
Znow w NFS'a startujesz od zera,  
Choć w CALL OF DUTY wojnę wygrasz.  
Choć wiele nocy przez to zarwałeś,  
Brak u nich skrupułów, litości nie mają.  
Za dyskutowanie zarobisz pałą,  
Nie pomogą płacze ani lamenty.  
Cały twój hardware w folii zapieczętują.

Już biurko puste, już wiatrak nie huczy,  
Może mnie w końcu to coś nauczyć,  
Mijają godziny, mijają dni.  
Chyba oszaleję, wciąż kump mi się śni.

Dzwonię na polity, może coś da się załatwić.  
Jakiś glina mówi: muszę pana zmartwić.  
Tutaj jest Polska, tu cuda się dzieją,  
Kompa pan oddał przebranym złodziejom.

Jaki jest moral mej definicji?  
Profilaktycznie nie wpuszczaj policji!

(wierszyk nadesłany przez Łukasza)

Z fantazją! Bo skoro kradnie się program komputerowy – efekt wielu lat pracy wielu osób, to czemu nie buchnąć kompa ze sklepu? A może lepiej zacząć od stajuszki wychodzącej z emeryturą z poczty?

## Mama dziennikarka was załatwi!

W poprzednim numerze opublikowaliśmy list historycznej 16-latk, która żądała zwrotu pieniędzy za to, że w kosztującym 8.90 zł dodatku poświęconym SIMSOM nie daliśmy pełnej wersji THE SIMS 2 (kosztującej, bagatela, około 150 złotych). A oto wasze reakcje:

strzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:  
e-mail: click@click.pl,  
www.click.pl







1. Muszę wam wręcz napisać o liście z tego numeru, gdzie jakaś 16-latką domagała się zwrotu 9 (!!!) złotych za dodatek do THE SIMS 2 i odgrażała się, że jak nie, to jej mama o was źle napisze (i ciekawe, kto o tym przeczyta? Pan Wiesio zza miedzy?). Nie no, jak wielka może być głupota ludzka?

Nurek

2. Chciałbym odwołać się do listu z poprzedniego numeru, w którym niejaka Sylwia O. groziła waszej redakcji swoją mamusią. Otóż jak najbardziej zgadzam się z wami – lepiej żeby takie osoby, które nie mają pojęcia (a odzywają się najczęściej), najnormalniej w świecie się zamknęły, ponieważ nawet takiego listu czytać mi się nie chce. A jeśli go już przeczytam, wywołuje on u mnie atak śmiechu. Szkoda, że taka niekompetencja nie jest karalna. Dziewczyno, zastanów się nad sobą!

Lukasz

3. W najnowszym CLICKU! przeczytałem list Sylwii na temat SIMSÓW 2, zatytułowany „Wojna o THE SIMS 2”. Nie wiem, ale chyba coraz więcej jest durnych i skretyniałych dzieci w Polsce i jeszcze więcej rodziców. No cóż, ten list przynajmniej sprawił, że się śmiełem około 5 minut. Mam jeszcze jedno

pytanko – jak w ogóle można grać w takie cholerne badziewie jak THE SIMS?

UnSpOkEn

### Mały Rumunek prosi...

Fajne robicie czasopismo, ale od kiedy mam już Internet, nie kupuję go (3 miesiące). Bardzo bym prosił, żebyście przysłali mi jakieś części do komputera np. najnowszą kartę graficzną, dźwiękową, procesor nowy by mi się przydał (np 4.3 GHz). Bardzo bym prosił, bo obecnie jestem splukany. Więcej informacji o adresie zamieszkania, na który byście mogli przysłać np. procesor z płytą główną i wentylatorem, podam, jak do mnie napiszecie.

Tomek M.

O larwa nać! Nie dość, że facet bezczelnie przyznaje, że nie czyta naszej gazety, to jeszcze chce, żeby mu wysłać prezenty! I to niegorsze prezenty! Czy bezczelność ludzka ma granice???



### czytelnicy pytają... Joel odpowiada

- Ja chciałbym kupić u pana pełną wersję SILENT HILL 4. Mogłby mi ją pan podostać na maila?
- Obawiam się, że nie wysyłamy gier na maila, poza tym w ogóle ich nie sprzedajemy. Od tego są sklepy!
- No tak, ale w sklepach gry są drogie, a ja tu liczyłem na jakąś przyjacielską promocję, bo ja wiem, gra za dyche...
- Piratów nie sprzedajemy.
- No nie żartujecie... Wszyscy sprzedają! Nawet babcia mojego kumpla, powaga!



### AvsP to kit

W recenzji, a raczej zapowiedzi filmu „Alien vs. Predator” pisaliście, że szykuje się hit. Nie zgadzam się z tym całkowicie. Nie wiem, jak można było aż tak spartolić ten film, ale jakoś można było. Na przykład zbroja i wyposażenie Predatora topią się w kwasie Obcego jak kawałek lodu wrzucony do wrzącej wody. I przykład z filmu: Predator obcina ostrzami ogonek Obcemu. Efekt: brak ostrzy, gdyż się stopiły. Następny Predzio obcina Obcemu przód głowy. Efekt: ostrzom się nic nie dzieje. Mogłbym wymienić

z milion przykładów, żeby pognać ten film, ale po prostu mi się nie chce.

UnSpOkEn

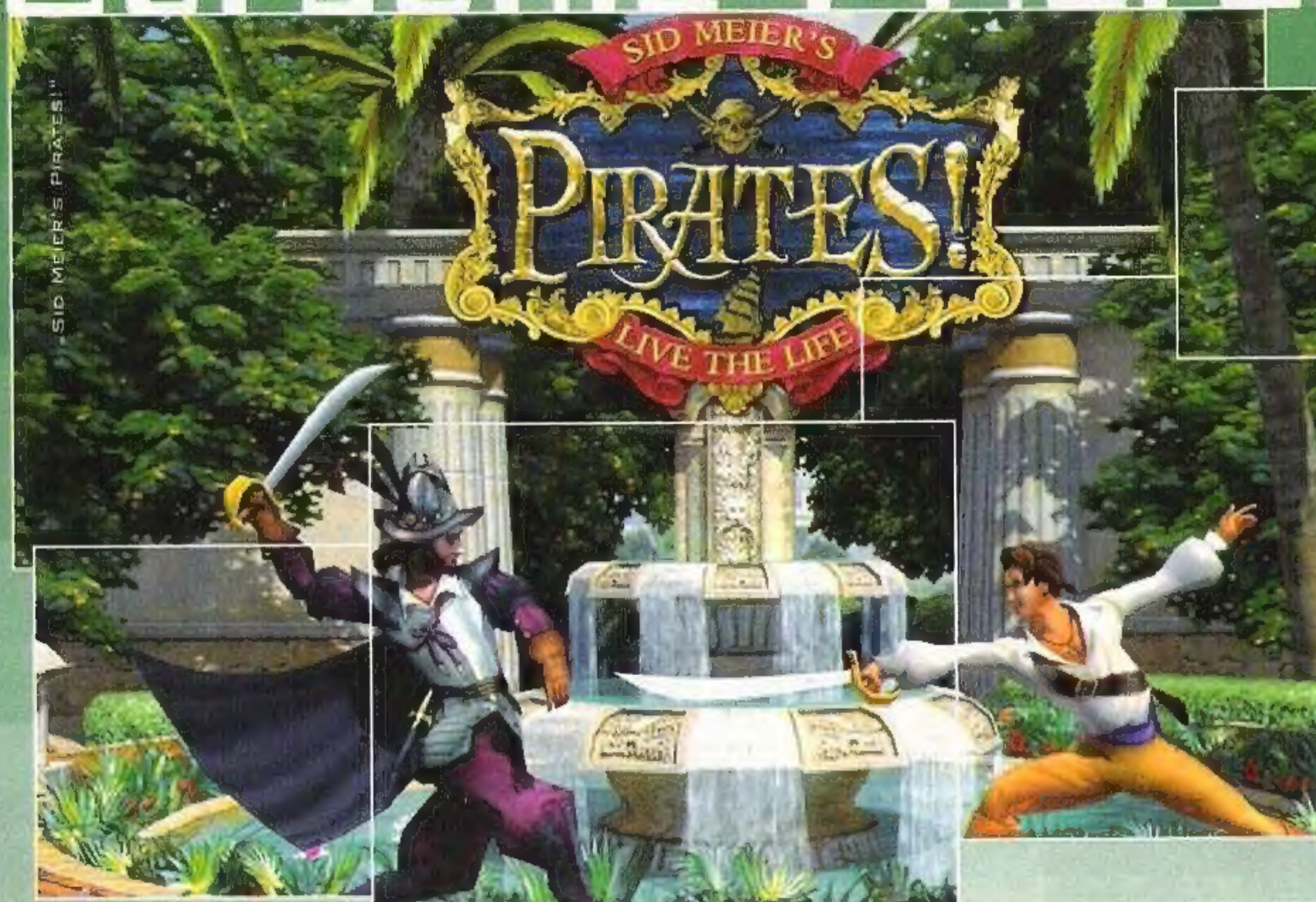
Problem tkwi w tym, iż tak jak napisałem, artykuł był zapowiedzią, a nie recenzją, i nasz autor wyraził myśl, iż szykuje się hit. Tak sądzili wszyscy, gdyż zarówno oba „Predatory”, jak i wszystkie cztery „Alieny” były filmami co najmniej niezłymi. A tu z połączenia przygód tych przemitych stworków wyszła kicha... Sytuacja to już wręcz standardowa, zarówno w przypadku gier, jak i filmów. Człowiek spodziewa się Bóg wie czego, a dostaje jakiś totalny crap.



Na listy odpowiadał: Jacek „Randall” Piekara

DAJ BOGATYM ŁUPNIA I ZDOBĄDŹ PRZEBOGATE ŁUPY – BĄDŹ PRAWDZIWYM PIRATEM Z MORZA KARAIBSKIEGO! W STYCZNIU ZAPREZENTUJEMY CI REWELACYJNĄ GRĘ „SID MEIER'S PIRATES!”.  
DAJ SIĘ ROZERWAĆ! HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE ZIGZAP.

# Zbrodnia i Karaiby



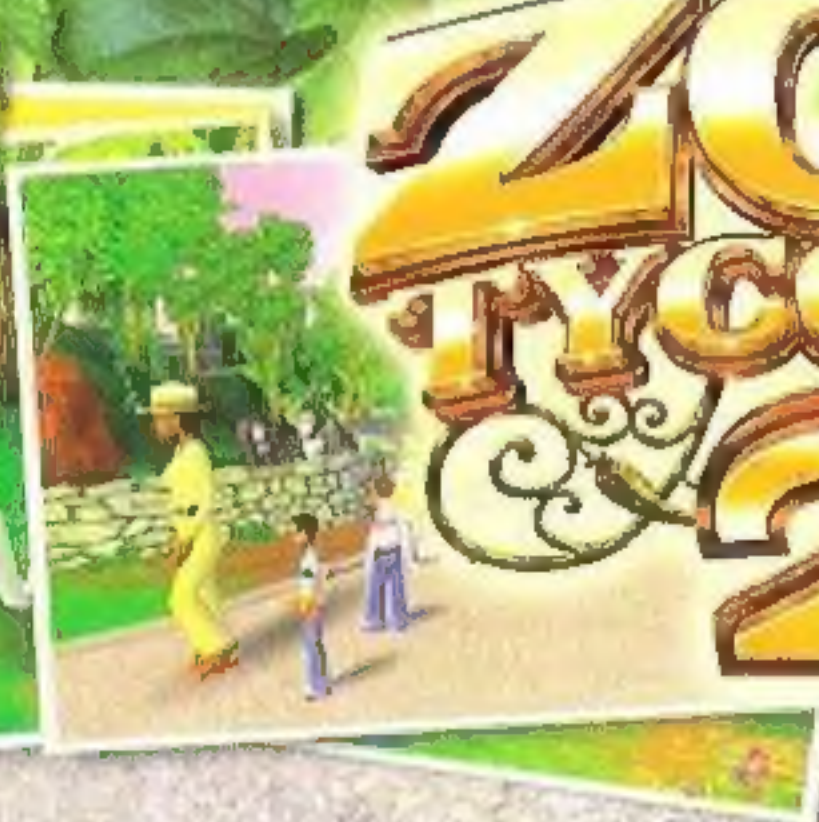
HYPER





**Poczuj prawdziwą bliskość ze zwierzętami.**

**W sprzedaży od 9 grudnia!**



**ZOO  
TYCOON  
2**



UBISOFT

**Microsoft**  
game studios



Zoo Tycoon 2® pozwoli ci poczuć prawdziwą bliskość ze zwierzętami bez narażania na przykre zapachy... Możesz karmić zwierzęta, budować im zagrody, a przy okazji masz gwarancję, że w nic nie wdepniesz i nic cię nie ugryzie. Zarządzaj całym Zoo tak, by zarówno goście, jak i zwierzęta były zadowolone. Co więcej, w każdej chwili możesz zwiedzić swoje Zoo sam, zrobić zdjęcia ulubionym zwierzętom i pokazać je znajomym na całym świecie! Stwórz najwspanialszy wirtualny ogród zoologiczny!

© 2004 Microsoft Corporation. All rights Reserved. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.